PC Games
Wissen, was gespielt wird
DVD
12/02
€ 4,99
Österreich € 5,40, Schweiz sfr 9,90, Dänemark dkr 50,-, Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland, Portugal € 6,75, Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

EXKLUSIV-DEMO AUF DVD:
AGE OF MYTHOLOGY

ANNO 1503

88%
TEST, TIPPS & DER GROSSE BUGREPORT!

Monat der MEGA-TESTs

Age of Mythology + Exklusiv-Demo
No One Lives Forever 2 + spielbare Demo
FIFA Football 2003 + spielbare Demo
Need for Speed 6 + spielbare Demo

UT 2003 TRICK-SPRÜNGE
Bild für Bild erklärt: Fraggen wie die Profis! Plus Tuning-Tipps!

ROLLERCOASTER TYCOON 2
Der böse Verdacht: „Mogelpackung" - Was wirklich neu ist!

FM 2003 VS. ANSTOSS 4
Duell im November: Die besten Fußballmanager im Vergleich!

GAMEPADS IM TEST
Die besten fürs neue FIFA: Wichtige Details, die viele übersehen!

4 191278 204996 12

AUF DVD: 11 Demos, 20 Videos, 30 Updates, jede Menge Spieler-Tools & die neuesten Hardware-Treiber

AGE OF MYTHOLOGY
Testen Sie die neue Echtzeit-Referenz!

FIFA 2003
Demo: Stürmen mit Real Madrid!

NFS: HOT PURSUIT 2
Demo: Rasen, drängeln, siegen!

NOLF 2
Demo: Besser als Jedi Knight 2!

UT-2003-SPECIAL
290 MB: Maps, Skins, Tools u.v.m.!

Verteidige, woran du glaubst!

Stronghold Crusader führt Sie ins Heilige Land, zurück in die Zeit der Kreuzzüge. Die Fortsetzung des überaus erfolgreichen Strategie-Superhits Stronghold verbindet mittelalterlichen Burgenbau mit spannenden Belagerungen und Scharmützeln in der Wüste. Führen Sie Kreuzritter auf Seiten Richard Löwenherz' in den Kampf oder verteidigen Sie die Heimat der Sarazenen unter Saladin.

Ein Fest für Echtzeit-Strategen!

www.stronghold.de

FIREFLY STUDIOS

STRONGHOLD CRUSADER

Spiel und Lösungsbuch jetzt im Handel!

GameStar Stronghold Crusader 85 %

„Intelligente Computergegner, sehr guter und fordernder Multiplayer Modus"
Bravo Screenfun 10/02
BRAVO SCREENFUN Wertung 1-

PC CD ROM

FIREFLY

GATHERING OF DEVELOPERS A TAKE-TWO COMPANY

© 2002 Firefly Studios Limited. Firefly Studios, the Firefly Studios logo, Stronghold Crusader and the Stronghold Crusader logo are trademarks of Firefly Studios Limited. Gathering of Developers and the Gathering of Developers logo are trademarks of Take-Two Interactive Software, and the Take-Two logo are trademarks of Take-Two Interactive Software. All rights reserved. All other trademarks and copyrights are properties of their respective owners.

Was ist eigentlich mit ... **Anno 1503?**

Dienstag | 01. Oktober 2002

Einstand für unsere drei Neuen: David Bergmann (Strategie, Abenteuer) und Justin Stolzenberg (Sport- und Rennspiele) kommen aus Hamburg zu uns, wo sie sich ihre ersten journalistischen Sporen bei Online-Magazinen verdienten. Tuning-Profi Dirk Gooding wechselt von unserem erfolgreichen Ableger **PC Games Hardware**. Herzlich willkommen!

Montag | 14. Oktober 2002

Auch Christian Müller tut was für den Redaktions-Nachwuchs: Um 12:15 Uhr kommt der kleine Moritz auf die Welt.

Donnerstag | 17. Oktober 2002

Im Völkerkundemuseum zu Hamburg feiert Sunflowers die Fertigstellung von **Anno 1503** mit einem rauschenden Fest. PC Games ist nicht dabei – während der DJ den Saal beschallt, nutzen wir lieber die Zeit zum gründlichen Testen.

Samstag | 19. Oktober 2002

Sunflowers will **Anno 1503** nicht zuletzt an **Anno 1602**-Fans und Gelegenheitsspieler verkaufen. Weil viele unserer Redakteure das Spiel schon fast in- und auswendig kennen, drücken wir das Testmuster unseren Volontären David und Justin in die Hand. Und beobachten die beiden beim Spielen.

Montag | 21. Oktober 2002

Dallas, Seattle, Unterschleißheim, Fürth – das ist der Weg der spielbaren **Age of Mythology**-Demo. Buchstäblich von Bruce Shelleys Schreibtisch direkt in die Qualitätskontrolle nach Redmond, von dort zur deutschen Microsoft-Zentrale und dann in die Redaktion. Dort Funktions-Check auf gängigen Konfigurationen. Viren-Check. Alles roger! Zufriedene Mienen im CD-/DVD-Ressort: Nach **UT 2003** können wir den PC-Games-Lesern schon wieder eine absolute Top-Demo exklusiv anbieten. Beide Spiele gibt's übrigens – neben vielen anderen Top-Hits – als Dankeschön für geworbene Abonnenten. Immerhin steht bald Weihnachten vor der Tür ...

Mittwoch | 23. Oktober 2002

Ein bisschen neidisch sind wir ja schon: Während im Spiele-Markt allenfalls ein Peter Molyneux oder ein Sid Meier als „Star" durchgeht, treffen sich die Kollegen unseres neuen Schwestermagazins **WIDESCREEN** mal eben mit Tom Cruise zum Smalltalk. Die Premieren-Ausgabe dieses brandneuen Kino- und DVD-Magazins liegt der DVD-Auflage sowie allen Abo-Heften zum Reinschnuppern bei. Bestimmt sind Sie davon genauso begeistert wie wir.

Donnerstag | 24. Oktober 2002

22:13 Uhr, Redaktionskonferenz: Die Druckerei wartet bereits entnervt auf die noch ausstehenden Seiten, doch es gibt eine wichtigere Entscheidung: Welche Wertung kriegt **Anno 1503**? Sicher, dies ist das meisterwartete Spiel des Jahres. Aber auch ein Spiel, das sich in einigen wichtigen Punkten kaum von der Beta-Version unterscheidet, die wir Wochen zuvor für die Titelstory der 11/02 unter die Lupe genommen haben. Hinzu kommen einige Flüchtigkeitsfehler und Balancing-Ungereimtheiten. Viele unserer Anregungen und Rügen – etwa das hakelige Anwählen von Militäreinheiten – konnten nicht mehr berücksichtigt werden. Außerdem ist der Schwierigkeitsgrad für unser Empfinden entschieden zu hoch angesetzt – „unvorbelastete" Spieler wie Justin und David bestätigen das. Aufgrund unserer Bugliste entsteht ein erster Patch, der vor allem die übertriebenen Militärkosten senkt. Mehr zu diesem Thema lesen Sie im Test ab Seite 68.

Freitag | 25. Oktober 2002

Der Tipps&Tricks-Teil, von Lesern regelmäßig in höchsten Tönen gelobt, wird noch hochwertiger, noch ausführlicher: Über 50 Prozent mehr Inhalt passt ab sofort auf die neu gestalteten Seiten. Das heißt, dass Sie ab dieser Ausgabe noch mehr vom Know-how und dem direkten Draht unserer Tipps-Crew zu den Entwicklern profitieren. Ein Beispiel sind die Erste-Hilfe-Tipps zu **Anno 1503** – ab Seite 149 erfahren Sie, wie Sie die nicht gerade einfache Startphase überstehen und kleine Bugs zu Ihrem Vorteil ausnützen können.

Wir wünschen Ihnen viel Vergnügen mit der aktuellen Mega-Test-Ausgabe und viel Spaß beim Ausprobieren der Demos auf CD und DVD,

Ihr PC-Games-Team

DAVID BERGMANN

... kommt als passionierter Teetrinker in die Redaktion, entdeckt aber bei nächtelangen **Anno**-Einlagen recht schnell die unbestreitbaren Vorzüge des süffigen Redaktions-Kaffees. Kenner entdecken im Hintergrund den legendären Original-Cola-Automaten aus **Monkey Island 1**.

JUSTIN STOLZENBERG

... entpuppt sich als wahrer Gourmet: Curry-Huhn Bombay, Pekingteller, Gyrospfanne und Putenbrustfilet stehen auf seinem Speiseplan. Einziger Haken: Die Abbildung auf der Fertiggericht-Packung ähnelt dem Ergebnis weder optisch noch geschmacklich.

DIRK GOODING

... ist kaum aus dem Urlaub wieder da und hat schon alle Hände voll zu tun. Neben der Installation einer Wasserkühlung im Tuning-PC muss unser Action-Experte vor allem seinen **UT 2003**-Trainingsrückstand aufholen. Kollege Müller nimmt's mit Schrecken zur Kenntnis ...

Inhalt 12/2002

Aktuelles

Editorial 3
Pixelpracht 8

News
Altersfreigabe für Spiele geplant 11
Blizzard legt Klassiker neu auf 11
Das Spiel des Jahres 10
Doom 3: Verwirrung um Geheimcode 11
Gewinnspiel Amazon & Harry Potter 12
Lesercharts 12
Myst bis 2008 11
Napster: Der Film 11
Rollercoaster Tycoon Flipper 12
Spacerat 12
Tarantinos Killerspiel 11
Top Ten Deutschland 11
Westka: Endgültiges Aus 11
World Cyber Games 2002 11

Feature: Oliver Kahn gegen EA Sports 18
Als Sportspieler trägt man seine Haut zu Markte. Dennoch klagt Oliver Kahn gegen sein Auftreten in FIFA 2002. Will er Geld, bessere Simulationswerte oder einfach nur sein Recht?

Vorschau

Strategie
Hype-O-Meter 23
Anstoss 4 23
Die Siedler 5 23
Fußball Manager 2003 vs. Anstoß 4 24
Highland Warriors 23
Hype-O-Meter 23
Napoleon 23
Praetorians 30

Action
Hype-O-Meter 33
Aquanox 2: Revelation 37
Breed 33
Harry Potter u. d. Kammer d.Schreckens 33

Praetorians
Terrain und Formationen sind in dem Taktikspiel der Commandos-Macher wichtiger als Ressourcenmanagement und schnelle Reaktionen. Hier erfahren Sie, ob sich C&C- oder Schachspieler auf Praetorians freuen sollen.

James Bond 007 Nightfire 34
Mechwarrior 4: Mercenaries 33
Splinter Cell 36
Tomb Raider 6 33
Will Rock 33

Abenteuer
Hype-O-Meter 39
Anarchy Online – The Notum Wars 39
Baphomets Fluch 2.5 39
Golden Land 39
Neocron 39
Post Mortem 39
Runaway 40

Sport
Hype-O-Meter 43
Colin McRae 3 43
DTM Race Driver 43
Mercedes-Benz World Racing 43
Rallisport Challenge 44
Tiger Woods PGA Tour 2003 43
Tony Hawk 4 43

Test

So testen wir 49

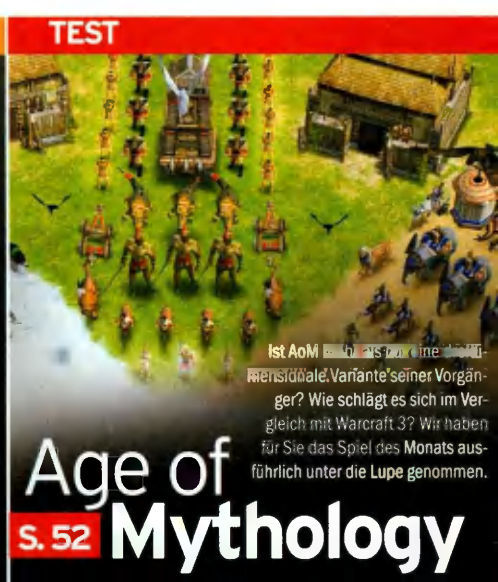
PC-Games-Einkaufsführer
Spiele: PC-Games-Top-100: Referenzspiele 132
Spiele: Classics und Budgetspiele 136
Spiele: Neuerscheinungen 134
Spiele: Schwarze Liste 134
Spiele: Spiele-Sammlungen 134
Spiele: Zusatz-CDs und Add-ons 134

Spiel des Monats
Age of Mythology 52

Strategie
4-4-2 88
American Conquest 80
Anno 1503 68
Battle Realms: Winter of the Wolf 86
Colobot 90
Crazy Designer 86
Dawn of Empire 87
Emergency 2 84
Eric Zabels Cycling Manager 2 88
Far West 82
Medieval - Total War: Feedback 63
Platoon 74
Pusher 90
Reise nach Nordland 82
Robin Hood: Die Legende von Sherwood 64
Rollercoaster Tycoon 2 76
Total Victory 91

Action
Bomberfun 110
Combat Flight Simulator 3 106
Das Ding: Feedback 93
Ghost Recon: Island Thunder 108
Iron Storm 102
Medicopter 117 Vol. 3 110
No One Lives Forever 2 94
Red Shark 108

Abenteuer
Neocron 116
Neocron: Feedback 113
Ring 2 114



Sport

FIFA Football 2003 124
FILA Tennis 130
Links LS 2003 128
Need for Speed: Hot Pursuit 2 120
NHL 2003: Feedback 119
WWE Raw 130

Tipps & Tricks

Inhalt 145

Komplettlösung/Spieletipps

Age of Mythology 159
Anno 1503 149
Need for Speed: Hot Pursuit 2 173
No One Lives Forever 2 165
Unreal Tournament 2003 177

Kurztipps

America's Army 146
Commandos 2 147
Dungeon Siege 146
GTA 3 146
Hitman 2 147
Mafia 147
Morrowind 146
Starlancer 146
Unreal Tournament 2003 147
Vampire 146
Warcraft 3 146

Hardware

PC-Games-Einkaufsführer

Hardware: Grafikkarten bis 200 Euro 138
Hardware: Grafikkarten bis 200 Euro 138
Hardware: Referenz-Produkte 139

News

Asus A7N8X 14
Creative Jukebox Zen 16
Geforce4-Grafikkarten von Terratec 14
Logitech Quickcam Cordless 14
Gewinnspiel: Mainboards 14
Gewinnspiel: Memorex CD-Brenner 14
Interview: Sapphire 16
Logitech Quickcam Cordless 14
MS Wireless Optical Desktop 14
MSI Geforce4 Ti-4200-8X 14
Sharkoon Luminous Cable 16
Speed Link SL-8210 Apollo 16
X-Tensions RF Speaker System 14

Test

Gamepads:

Interact Hornet Force Pad 186
Logitech Wingman Cordless 186
Microsoft Sidewinder Gamepad USB 186
Saitek P3000 Wireless Gamepad 186
Saitek P880 Dual Analog Pad 186
Thrustmaster Firestorm Dual Power 3 186
Thrustmaster Firestorm Wireless 186
Trust Sight Fighter Wireless 186
Xtension RF Gamepad 186

Grafikkarten:

Albatron G4 Ti-4200 Turbo 190
Connect 3D Radeon 9700 Pro 190
Guillemot Hercules 3D Prophet 9700 Pro 190
Leadtek Winfast A250 LE (MyVIVO) 190
MSI Geforce4 MX-440-VTD8X 190
Powercolor Evil Commander 9000 Pro 190
Sapphire Atlantis 9700 Pro 190
Maus: Logitech MX-700 193
Monitor: Iiyama LS902UT 193
Prozessor: Athlon XP 194
Soundkarte: Terratec DMX 6fire LT 193

Marktübersicht: Gamepads 186
Mittlerweile haben sich Gamepads zu kleinen Mehrfach-Joysticks mit zahllosen Tasten entwickelt. Augenwischerei oder sinnvolle Features für Renn- und Sportspieler?

Test: Neue Grafikkarten 190
Atis Radeon 9700 Pro und Nvidias NV18 sind endlich im Handel verfügbar. Können die Neulinge im Kampf gegen die allmächtig erscheinende Geforce 4-Ti bestehen?

Kaufberatung: AMD-Prozessoren 194
AMD-Prozessoren bieten ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Doch der Prozessorkauf ist nur die halbe Miete: Wir verraten, worauf Sie beim Kauf zusätzlicher Hardware achten müssen.

Tuning: Unreal Tournament 2003 196
Die Grafikkarte qualmt, aber dennoch bewegen sich die Gegner nicht flüssig in Ihre Schussbahn? Mit unseren Tuning-Tipps bekommen Sie zusätzliche Frames für Ihre Frags.

PC Games hilft: Hardware-Hilfe 200
Sie fürchten, dass Ihre CPU durchbrennt? Battlefield 1942 läuft weder im Einzel- noch im Mehrspielermodus zufriedenstellend? Unsere Hardware-Experten beantworten Leserfragen.

FIFA Football 2003

Der König ist tot, es lebe der König: EA Sports hat FIFA 2003 tatsächlich nennenswerte Veränderungen gegönnt, die das Spiel noch attraktiver, realistischer und abwechslungsreicher machen.

Service

DVD- und CD-Anleitungen 204
Gewinnspiel: Feedback 207
Impressum 216
Inserentenverzeichnis 216
Leserbriefe 210
Rossis Rumpelkammer 212
Schnappschuss 217
Vorschau 217
Was macht eigentlich ...? 218

McMEDIA®

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

Die führende Fachhandels-kooperation für PC-Spiele und Konsolen.

PlayStation · GAME BOY ADVANCE · GAME BOY COLOR · PC CD-ROM · GAMECUBE · XBOX · DVD VIDEO

Die besten Spiele für alle Systeme findest du in den McMEDIA-Gamestores!

Unter www.mcmedia.de kannst du dir auch eine Anfahrtsroute von deiner Wohnung zum nächsten McMEDIA-Gamestore anzeigen lassen.

0

KIDS
Reichenberger Str. 45
02763 Zittau
03583/510738

McMEDIA & FANTASY
Schillerstraße 3
07407 Rudolstadt
03672/313595

EICHELKRAUT
Tuchmarkt - Markt
07937 Zeulenroda
036628/83214

FREIER
Freiberger Str. 16
09496 Marienberg
03735/22810

1

GROSSE
Sandberger Str. 14/16
14806 Belzig
033841/32396

HERRMANN NEU
Börnicker Chaussee 1
16321 Bernau
03338/764186

HERRMANN
Juncker-Str. 26
16816 Neuruppin
03391/505924

2

WIGGER'S
Große Str. 32
25938 Wyk / Föhr
04681/580419

NONNENMACHER
Bahnhofstr. 11
26169 Friesoythe
04491/2380

CARL OTTO
Langestr. 14
27749 Delmenhorst
04221/91240

GLAUBITZ
Lange Str. 49-51
29378 Wittingen
05831/404

DIE SPIELECKE
Verdener Str. 8
29640 Schneverdingen
05193/52740

3

TOYS & MORE
Bavenstedter Str. 65
31135 Hildesheim
05121/512026

BECKMANN-HENSCHEL
Neues Zentrum 3
31275 Lehrte
05132/82850

McMEDIA-SHOP NEU
Obermarktstr. 10
32423 Minden
0571/9342398

SCHNÄPPCHEN-SHOP
Mittelstr. 34
32657 Lemgo
05261/188522

SCHNÄPPCHEN-SHOP
Lange Str. 87
32756 Detmold
05231/300874

SCHNÄPPCHEN-SHOP
Citycenter Bergstr. 6
32791 Lage
05232/920955

SCHNÄPPCHEN-SHOP
Königsplatz 10
33098 Paderborn
05251/296971

JONELEIT CENTRUM BÜRO
Saure Wiesen 1
34613 Schwalmstadt
06691/94800

SULZER
Affollerstr. 98
35039 Marburg
06421/963521

EITZENHÖFER
Hauptstr. 115
35745 Herborn
02772/51021

SULZER
Klausstr. 14
36251 Bad Hersfeld
06621/78966

RUG
Markt 41
36404 Vacha
036962/24336

MOBI-GAMES
Bahnhofstr. 10
37269 Eschwege
05651/331377

TOY STORE NEU
Hauptstr. 55
37412 Herzberg
05521/987863

TOY STORE
Uffeplatz 18
37441 Bad Sachsa
05523/303992

4

FRÜTEL SPORT & SPIEL
Asterlager Str. 94
47228 Duisburg-Rheinhausen
02065/64814

SEIDEL
Martkstr. 13
47798 Krefeld
02151/81780

JANSEN
Engerstr. 50
47906 Kempen
02152/2167

KIESKEMPER
Everswinkeler Str. 8
48231 Warendorf-Freckenhorst
02581/4193

PECHERS SPIELPARADIES
August Wessing Damm 32
48231 Warendorf NEU
02581/2603

PECHER
Oststr. 4
48231 Warendorf
02581/2396

5

JASPER
Ibbenbürener Str. 1+3
48496 Hopsten
05458/93170

TWENHÄFEL
Große Str. 23
49565 Bramsche
05461/935311

MEINHARDT
Hauptstr. 22
55487 Sohren
06543/2070

MERKLER
Langenbergstr. 8
56299 Ochtendung
02625/958314

FLEMMER
Mühlengasse 5-7
57610 Altenkirchen
02681/2951

HABAKUK
Lindenstr. 70
57627 Hachenburg
02662/3219

KREMERS
Oststr. 56
59065 Hamm
02381/25068

PECHERS SPIELPARADIES
Langestr. 25
59302 Oelde NEU
02522/4600

6

SPIELPUNKT
Hauptstr. 40
61462 Königstein
06174/22064

7

ALTMANNSBERGER
Schulstr. 6
63128 Dietzenbach
06074/29920

MEDIA STORE
Wilhelminen-Str. 9
64283 Darmstadt
06151/28860

GAMESTORE
Hauptstraße 2/Ecke Busbahnhof
66482 Zweibrücken
06332/905400

7

STROBEL AM MARKT.DE
Am Rain 5
72379 Hechingen
07471/2408

ELSER
Geislinger Str. 24
73033 Göppingen
07161/75115

E+E GmbH
Wilhelm-Enßle-Str. 40
73630 Remshalden
07151/71691

BE KA EL
Buchener Str. 29 a
74731 Walldürn
06282/929020

ENGELHARD + HERR
Wilh.-Röntgen-Str.1/im E-Center
77656 Offenburg
0781/25105

HARTWICH
Hauptstr. 50
77704 Oberkirch
07802/2269

8

SCHLATTL
Münchner Str. 16
84359 Simbach
08571/6850

MEDIA STORE
Fuggerstr. 4-6
86150 Augsburg
0821/313134

HEILIG
Überlinger Str. 9
88630 Pfullendorf
07552/1010

9

MAXISPIEL + HOBBYSCHWEIGER
Färberstr. 11
90402 Nürnberg
0911/2418989

GAMES GARDEN
Karl-Grillenberger-Str. 20
90402 Nürnberg
0911/2148935

FUN MEDIA
Rothenburger Str. 5
90443 Nürnberg
0911/2877083

KOLIBRI
Bamberger Str. 27 A
91413 Neustadt /Aisch
09161/873060

LOLLYPOP
Weichser Weg 5
93059 Regensburg
0941/490930

ACHTNER
Ulrichstr. 29
93326 Abensberg
09443/7344

GIERSTER
Vilsvorstadt 11/13/15
94474 Vilshofen
08541/3979

THEO KRANZ e-tainment
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg
0931/571604

WORLD OF ILLUSION
Marienstieg 1
98527 Suhl
03681/722189

Belgien:
KINDERPARADIES, Klosterstr. 8, B-4700 Eupen, (Belgien), 003287/560459
KINDERPARADIES, Hauptstr. 93, B-4780 St. Vith (Belgien)

Preisänderungen sowie Liefermöglichkeiten vorbehalten. Falls Fabrikanten zu spät oder gar nicht liefern, bleibt Nach- oder Ersatzlieferung vorbehalten. Die McMEDIA-Zentrale ist nicht Anbieter. Herausgeber McMEDIA, D-31135 Hildesheim, © 2002

Top-Games zu Top-Preisen

48,70 €

Verfügbar ab 14.11.02

Je 14,95 €

PREISHAMMER!

Nur solange Vorrat reicht!

1,95 €

Verfügbar ab 29.11.02

Je 44,70 €

Verfügbar ab 29.11.02

SIE SIND GAMESHÄNDLER? Sie möchten die McMEDIA-Werbepower auch für Ihren Verkaufserfolg nutzen? Werden Sie einfach McMEDIA-Partner!
KONTAKT: McMEDIA-Fon: 05121/761717 - Fax: 05121/761727 - eMail: info@mcmedia.de - Web: www.mcmedia.de

Jetzt auch mit spielbarer Demo

McM

Gutschein

Hol ich mir!

Mit diesem Coupon erhältst du kostenlos die neueste Ausgabe der McMEDIA-Trendsetter-Trailer-CD. Voll gepackt mit topaktuellen Spieledemos, Videos, Tipps & Tricks und mehr. Hol dir deine McMEDIA-CD gratis bei deinem nächsten McMEDIA-Gamestore ab. Solange der Vorrat reicht! (Kein Versand durch die McMEDIA-Zentrale)

Gratis

Das Highlight der aktuellen McMEDIA-CD:

Top-Trailer zu

ANNO 1503

Hol dir die abgefahrene McMEDIA-Trendsetter-CD inkl. spielbarer Demo des Toptitels "Der Erste Kaiser". Freu dich auf heiße Spiele-News für alle Systeme! Vollgepackt mit brandaktuellen Trailern, Releaselisten, Spieletests, Tipps u.v.m. Die McMEDIA-CD gibt`s gratis und sie ist nur in den McMEDIA-Gamestores erhältlich! HOL SIE DIR! Einfach den Coupon ausschneiden und ab ins nächste McMEDIA-Fachgeschäft!

C&C Generals

C&C: Generals pur: Wo eben noch Zivilisten spazierten, liefern sich Panzer der Chinesen und der Global Liberations Army (kurz GLA) inmitten einer arabischen Kleinstadt ein erbittertes Gefecht. Dass es sich bei dem Bild um eine 3D-Landschaft und nicht um einen gezeichneten 2D-Hintergrund wie in **Age of Empires 2** handelt, will man angesichts der Detailfülle gar nicht so recht glauben. Ob die Grafik tatsächlich so gut aussieht oder ob Sie **C&C: Generals** nur mit einem High-End-PC spielen können, wird sich spätestens Anfang nächsten Jahres herausstellen – dann soll Westwoods neuer Echtzeit-Strategieknüller fertig sein.

Entwickler	EA Pacific
Anbieter	Electronic Arts
Termin	Januar 2003

MEINUNG
CHRISTIAN MÜLLER

Mei', ist denn schon Weihnachten?

Wenn die Tage kürzer, nässer und kälter werden, ist es wieder so weit: Die Spiele-Maschinerie läuft auf Hochtouren. Zu keiner anderen Zeit des Jahres wird so emsig programmiert, gebalancet, gebugfixt, gemastert, gepresst, verpackt und ausgeliefert wie in den Novemberwochen. Das Weihnachtsgeschäft, die Hochsaison für PC-Spiele, naht mit Riesenschritten. Außerdem kann so mancher Spiele-Publisher für den Quartalsabschluss Ende des Jahres noch ein paar Umsätze gebrauchen. Wir PC-Spieler dürfen endlich all die Sachen selbst spielen, über die wir das ganze Jahr immer nur gelesen haben. Aber warum schon im November? „Mei', ist denn da schon Weihnachten?" Ja, in den Regalen und auf den Verkaufsflächen der Spiele-Händler schon lange. Insbesondere die großen Kaufhaus- und Elektromarkt-Ketten setzen den Herstellern enge Liefertermine, um im Weihnachtsgeschäft in voller Pracht präsent sein zu können. Der Kampf um uns Käufer beginnt also bereits beim Ringen um die Regalmeter. Wer in diesem Jahr seine Spielepakete nicht bis Ende November liefern kann, dürfte Schwierigkeiten haben, sein Produkt noch unter den Christbaum zu bringen. Da liegt der Gedanke nahe, dass die Handels-Lieferttermine mit ein Grund dafür sein können, weshalb sich einige der noch für dieses Jahr angekündigten Top-Titel weiter verschoben haben. Wer Ende November nicht schafft, steckt dann eben noch etwas mehr Zeit und Arbeit in sein Produkt. Schade, denn auf C&C Generals, Sim City 4, Splinter Cell, Raven Shield und das neue Tomb Raider hatte ich mich schon sehr gefreut. Richtig motzen dürfte in den nächsten Wochen aber trotzdem keiner. Die Spiel-Hit-Dichte ist enorm hoch. Schon in dieser Ausgabe erstrahlt in jedem Genre ein neues Highlight und bis Anfang Dezember finden Sie beim Spiel-Händler Ihres Vertrauens auch noch Hochkaräter wie FM 2003, Anstoß 4, Gothic 2, James Bond 007: Nightfire, Rallisport oder Aquanox 2. Wem das noch nicht reicht, der kann sich an unserer nebenstehenden „Spiel des Jahres"-Wahl beteiligen und wird bestimmt noch auf den einen oder anderen Knüller der letzten Monate stoßen, der es immer noch wert ist, an den Weihnachtsfeiertagen gespielt zu werden. CHRISTIAN MÜLLER

SPIEL DES JAHRES

Das Beste zum Schluss

Zwölf Ausgaben lang haben wir in diesem Jahr alle Spiele-Neuheiten bewertet, gelobt, gerügt, analysiert, verglichen und einsortiert. Jetzt ist die Zeit gekommen, um die PC-Games-Leser über die besten Spiele der vier Genres - Strategie, Action, Abenteuer und Sport/Rennspiel - abstimmen zu lassen. In langen Diskussionen haben wir für jedes Genre fünf Vorschläge ausgewählt, die aus unserer Sicht eine Chance auf den Sieg haben. Darüber hinaus vergeben wir genreübergreifend den Leserpreis für DAS Spiel des Jahres.

Und so machen Sie mit: Auf www.pcgames.de haben wir einen Coupon zum bequemen Ausfüllen vorbereitet. Natürlich können Sie auch auf dem Postweg mitmachen - schreiben Sie einfach Ihre vier Genre-Favoriten plus Spiel des Jahres auf eine Postkarte und schicken Sie diese an:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Stichwort: Spiel des Jahres
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Unter allen Einsendern verlosen wir fünf Pakete mit allen (!) 20 nominierten Spielen - jedes im Wert von mindestens 800 Euro.

Für jede wichtige Kategorie stellen wir fünf Spiele zur Wahl ...

Bestes Action-Spiel

- GTA 3
- Jedi Knight 2
- Mafia
- No One Lives Forever 2
- Unreal Tournament 2003

Bestes Strategiespiel

- Age of Mythology
- Anno 1503
- Civilization 3
- Fußballmanager 2002
- Warcraft 3

Bestes Abenteuer-Spiel

- Dark Age of Camelot
- Dungeon Siege
- Morrowind
- Neverwinter Nights
- Syberia

Bestes Sport-/Rennspiel

- FIFA Football 2003
- Grand Prix 4
- NHL 2003
- Tony Hawk's Pro Skater 3
- Virtua Tennis

Teilnahmebedingungen:

1. Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games, mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der nominierten Spielehersteller.
2. Teilnahmeschluss: 20. November 2002
3. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
4. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden.
5. Die Gewinner der fünf Spielepakete werden aus allen Teilnehmern per Zufall ermittelt und schriftlich benachrichtigt.
6. Alle Teilnehmer erklären sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall ihr Name und ihr Wohnort abgedruckt wird.

UMFRAGE AUF PCGAMES.DE

Es wird Zeit für **DVD-Spiele**

Laut einer Umfrage unter über 2.000 registrierten Teilnehmern auf www.pcgames.de begrüßt die große Mehrheit den Schritt von Ascaron, den Fußballmanager Anstoß 4 im November ausschließlich auf DVD zu veröffentlichen. Damit scheint die Zeit endlich reif für die im PC-Spiele-Sektor bislang stiefmütterlich vernachlässigten Spielfilm-Scheiben - mit viel Platz für Bonusmaterial.

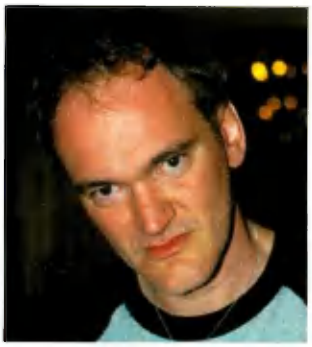


Foto: Action Press

KILL BILL

Tarantinos **Killerspiel**

Kultregisseur und Schauspieler Quentin Tarantino (**From Dusk till Dawn, Desperados**) plant, seinen neuen Actionstreifen **Kill Bill** bis Oktober 2003 fertig zu stellen, und Vivendi Universal Interactive hat sich die Spiele-Verwertungsrechte gesichert. Sein Entwicklungsstudio Black Label Games (**Herr der Ringe**) peilt für eine Umsetzung das zweite Quartal 2004 an. Dass der Rachefeldzug der smarten Killerin Bride auf dem PC nicht an Charme verliert, will Tarantino in einer Beraterrolle sicherstellen.

DEUTSCHLANDS SONDERWEG

Europaweiter **Jugendschutz**

Schon nächstes Jahr will die Interactive Software Fedetation of Europe (ISFE) länderübergreifende Altersempfehlungen für Unterhaltungssoftware einführen, um Minderjährige vor nicht geeigneten Inhalten zu schützen. Mit Ausnahme von Finnland und Portugal haben bereits alle Landesverbände der Europäischen Union das Abkommen unterzeichnet, das die geprüften Spiele in fünf Stufen ab 3, 7, 12, 16 und 18 Jahren einteilen will. In Deutschland soll das System der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) weiterhin bestehen bleiben, bis eine verbindliche Entscheidung im Jugendschutz gefallen ist.

NAPSTER: DER FILM

Musikpiraten im Fernsehen

Der Videokanal MTV will die Story um das Musiknetzwerk Napster verfilmen, in dem zu Spitzenzeiten fast zehn Millionen User - meist illegal - MP3s tauschten. Die Hauptrolle soll angeblich Shawn Fanning selbst spielen, der die Firma 1999 als Uni-Abgänger gegründet hatte und nach unzähligen Klagen der Musikindustrie vor zwei Jahren aufgeben musste. Nachdem Bertelsmann zwischenzeitlich über 85 Millionen Dollar in das Unternehmen gesteckt hatte, wurden die Überreste nun kürzlich von Unbekannten für rund 11 Millionen Dollar versteigert.

PLEITEWELLE ROLLT WEITER

Westka macht dicht!

Das Entwicklerstudio Westka ist pleite. Trotz Umstrukturierungsmaßnahmen und der Zusage eines Publishers ist es den Kölnern nicht gelungen, die Firma vor dem Aus zu retten. 44 Personen arbeiteten zuletzt an dem viel versprechenden Action-Shooter The Y-Project (mit lizenzierter Unreal-Engine, Vorschau in PC Games 08/2002) und der Wirtschaftssimulation Race Tracks Unlimited. Allen Angestellten wurde zum 30. September gekündigt und der Geschäftsbetrieb offiziell eingestellt.

Doom 3: Geheimcode

Verwirrung um Doom 3: Findige Online-Journalisten meinten, auf der offiziellen Website des heiß erwarteten Shooters (www.ua-corp.com) eine geheime Botschaft entdeckt zu haben. Die Buchstabenfolge „KOJQIKWRYWQ" im Quelltext stehe für „When it's done" - es erscheint, sobald es fertig ist. Doch schnell stellte sich heraus: alles Humbug.

Zocker-WM in Korea

In Korea ist professionelles Spielen längst Normalität. Am 28. Oktober beginnt in Daejeon die World Cyber Games 2002 (WCG 2002). Dann spielen 470 Teilnehmer aus 45 Ländern um die Wette, bis am 3. November die besten Counter-Strike-, Starcraft- und Age of Empires 2-Spieler feststehen.

Myst bis 2008

Der Publisher Ubi Soft hat den Vertrag mit den Myst-Entwicklern Cyan Worlds, Inc. bis zum Jahre 2008 verlängert. Dazu Yves Guillemot, Präsident und CEO von Ubi Soft Entertainment: „Durch die enge Zusammenarbeit mit Cyan Worlds, Inc. wollen wir auch in den kommenden Jahren Fans der Myst-Spielereihe überraschen und unterhalten."

Blizzard gründet Klassiker-Label

Das zu Vivendi Universal gehörende Entwicklerstudio Blizzard (Warcraft 3) hat ein neues Label namens Blizzard Classic Arcade gegründet. Fortan werden unter diesem Namen Blizzard-Klassiker neu aufgelegt. Den Anfang macht der zehn Jahre alte Titel The Lost Vikings, der im Frühjahr 2003 für den Game Boy Advance erscheinen soll.

TOP 10 DEUTSCHLAND

1	NEU	UNREAL TOURNAMENT 2003
2	NEU	DIE SIMS: TIERISCH GUT DRAUF
3	▼2	BATTLEFIELD 1942
4	NEU	HITMAN 2: SILENT ASSASSIN
5	NEU	GOLD GAMES 6
6	NEU	STRONGHOLD CRUSADER
7	▼1	MAFIA
8	NEU	EMPIRE EARTH ADD-ON
9	NEU	DIE SIMS DELUXE EDITION
10	NEU	EMPIRE EARTH

Quelle: SATURN

PC-Games-Lesercharts

Damit Sie wissen, was wirklich gespielt wird: Wir finden heraus, was auf den Monitoren der PC-Games-Leser tatsächlich läuft.

1	**UNREAL TOURNAMENT 2003** (Epic/Infogrames)	DUKE NUKEM ist seit Jahren nicht mehr am Set von Duke Nukem Forever erschienen. Er spielt lieber UT 2003 und sagt Sprüche wie "Rest in pieces!".
NEU		
Vormonat: -		
2	**MAFIA** (Illusion Softworks/Take 2)	BORIS BECKER spielt die Hauptrolle in Mafia 2. Seine Aufgabe: Steuerhinterziehung im großen Stil.
▲		
Vormonat: 3		
3	**WARCRAFT 3** (Blizzard/Vivendi Universal)	RUDOLF SCHARPING schimpft über diese elenden Rusher in Warcraft 3: "Ich spiele erst 30 Minuten!"
▼		
Vormonat: 1		
4	**BATTLEFIELD 1942** (Digital Illusions/Electronic Arts)	SADDAM HUSSEIN wird Bösewicht in Battlefield 2002. Die Rolle des Spielers: George W. Bush.
NEU		
Vormonat: -		
5	**GTA 3** (Rockstar Games/Take 2)	MICHAEL SCHUMACHER träumt von einer Karriere in GTA - als schnellster Pizzalieferant in ganz Miami.
▼		
Vormonat: 2		
6	**MORROWIND (DT.)** (Bethesda/Ubi Soft)	WILLIAM WALLACE wollte die Morrowind-Welt retten. Man hat seitdem nie wieder etwas von ihm gehört.
–		
Vormonat: 6		
7	**HITMAN 2: SILENT ASSASSIN** (I/O Interactive/Eidos)	TOM HANKS hatte sich als Auftragskiller in Hitman 3 beworben. Er wurde abgelehnt.
NEU		
Vormonat: -		
8	**HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE** (CounterStrike.net/Vivendi Universal)	MAX PAYNE rockt derzeit alle Counter-Strike-Server! Seine Gegner sind ratlos und klagen über starkes Lag.
▼		
Vormonat: 5		
9	**DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION** (Blizzard/Vivendi Universal)	DER TEUFEL programmiert gerade sein eigenes Diablo-Spiel. Sein großes Vorbild ist Geoff Crammond.
▲		
Vormonat: 9		
10	**BALDUR'S GATE 2** (Bioware/Virgin)	BALDUR? Wer ist eigentlich Baldur? Und warum wurde eine Stadt nach ihm benannt? Fragen über Fragen ...
NEU		
Vormonat: -		

ROLLERCOASTER TYCOON

Verrückter Flipper

Maßgeschneidert nach Chris Sawyers Aufbau-Strategie-Hit hat die US-amerikanische Firma Stern Pinball einen eigenen Spielhallen-Flipper designt: Der Tisch besteht aus vier "Achterbahnen" (also entsprechenden Rampen) und Attraktionen wie Autoskooter, die den Attraktionen der Vergnügungspark-Simulation nachempfunden sind. Mechaniker, Handwerker und ein Kiosk dienen als Ziele. Interessiert? Unter www.sternpinball.com gibt es ein Bestellformular.

10x Harry Potter 2 zu gewinnen!

amazon.de and you're done.

Am 15. November dampft der Hogwarts Express wieder Richtung Zauberschule - und Sie können mit an Bord sein. In Zusammenarbeit mit dem Amazon.de-Games-Shop verlost PC Games zehnmal Die Kammer des Schreckens, die Fortsetzung des erfolgreichen Action-Adventures rund um den berühmten Zauberlehrling. Im zweiten PC-Spiel von Electronic Arts bestehen Harry, Ron und Hermine wieder spannende Abenteuer, begegnen finsteren Gestalten und frönen ihrem Lieblingssport, dem Quidditch. Damit sich für Sie die Kammer des Schreckens öffnet, sollten Sie diese Frage richtig beantworten:

Die Preisfrage:
Wie heißt die "Edelmarke" unter den Zauberbesen?

a) Bembel
b) Bimbes
c) Nimbus
d) Nippes
e) Bambus
f) Hokus
g) Pokus
h) Fidibus

Schreiben Sie den Lösungsbuchstaben auf eine Postkarte und senden Sie sie an:

COMPUTEC MEDIA, Redaktion PC Games, Kennwort: Harry, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Oder schreiben Sie eine E-Mail an **harry@pcgames.de**.

Unter www.amazon.de/games finden Spielefans neben Klassikern und Neuheiten Rezensionen der Redaktion und von Kunden. Games-Fans können nach Schlagwörtern, Herstellern, Plattform und nach Preisen suchen. Die Computer- und Videospiele-Charts zeigen, welche Spiele gerade besonders angesagt sind. Bei Amazon.de können Games bereits vor Veröffentlichung vorbestellt werden und werden dann pünktlich zum Verkaufstart ausgeliefert.

Teilnahmebedingungen:

1. Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games, mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG sowie der Firmen Electronic Arts und Amazon.de.
2. Teilnahmeschluss: 20. November 2002
3. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
4. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden.
5. Die Gewinner der fünf Spielepakete werden aus allen Teilnehmern per Zufall ermittelt und schriftlich benachrichtigt.
6. Alle Teilnehmer erklären sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall ihr Name und ihr Wohnort abgedruckt wird.

TIKWA
SISSERT
"UNREAL TOURNAMENT 2003" wird präsentiert von MUSIK PRODUKTIV Der Megaladen für Musik-Equipment www.musik-produktiv.de

supported by GIGA DE
WWW.SPACE-RAT.DE

Für alle, die kein langweiliges Leben führen: www.allianz.de/gofuture . Im Gegensatz zur Bahn gilt bei der Allianz: je früher man einsteigt, desto günstiger fährt man. Z.B. mit der Allianz Startpolice für alle bis 25 Jahre. Weitere Versicherungs-, Vorsorge- und Vermögenspakete für Berufseinsteiger finden Sie unter: www.allianz.de/gofuture

Allianz

Versicherung Vorsorge Vermögen

Gewinnen mit Memorex

Auf der Webseite www.memorexlive.de findet vom 1. November bis 31. Dezember das MemoreX-Mas-Gewinnspiel statt. Die Teilnehmer können zehn externe CD-Brenner BBQ 200 sowie 50 CD-Etuis für unterwegs gewinnen.
Info: www.memorexlive.de

Kabellose Boxen

RF Speaker System, so heißt das erste funkgesteuerte Stereo-Boxensystem der Marke X-Tensions. An der Sendeanlage schließen Sie die Soundquelle an, von wo die Daten per Radiosignal an die zwei Boxen geschickt werden. Über einen Sendersucher stellen Sie dort den gewünschten Kanal ein und empfangen dann den Klang. Im Lieferumfang ist für jeden Lautsprecher ein Netzteil enthalten. Alternativ passen in jede Box auch acht AA-Batterien. Der Sende- und Empfangsradius beträgt laut Hersteller 60 bis 100 Meter. Als Ergänzung für 4.1-Soundkarten ist das kabellose Boxenduett besonders zu empfehlen. Der Preis des Sets liegt bei rund 70 Euro.
Info: www.interact-europe.de

Bluetooth von Microsoft

Das neue Paket mit dem Namen Wireless Optical Desktop for Bluetooth besteht aus Keyboard, Wireless IntelliMouse Explorer und einem Bluetooth-Transceiver. Der Preis für die kabellosen Bluetooth-Geräte liegt bei 200 Euro.
Info: www.microsoft.de

PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/82 48 34*

Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190/82 48 33*

Täglich von 7-24 Uhr

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,68.

ÜBERZEUGEND Zu den neuen Grafikkarten bekommen Sie die Spiele Morrowind, Duke Nukem: Manhattan Project und Tom Clancy's Ghost Recon gratis dazu.

MSI GEFORCE4 TI-4200-8X

Schneller spielen

Ab sofort bietet MSI (Tel.: 069-408930) zwei neue Grafikkarten an. Beide verwenden den Geforce4-Ti-4200-Grafikchip, der in seiner überarbeiteten Version (NV28) nun auch AGP8X unterstützt. Die TI4200-VTP8X besitzt 128 MByte Grafikspeicher, einen Video-Eingang, TV-Ausgang, zwei VGA-Anschlüsse und ist mit 250/500 MHz (Chip/Speicher) getaktet. Mit gleicher Ausstattung versehen – allerdings etwas schneller unterwegs – ist die TI4200-VTD8X. Mit 275/550 MHz ist sie so fix wie eine Geforce4 Ti-4400. Den zweiten VGA-Ausgang der VTP8X hat MSI allerdings durch einen DVI-Anschluss für digitale Flachbildschirme ersetzt. Die Karten kosten 289 und 299 Euro.

LOGITECH QUICKCAM CORDLESS

Webcam ohne Kabelsalat

Die kabellose Webcam von Logitech (Tel.: 089-894670) soll mit einer Reichweite von bis zu 25 Metern Bilder an den PC liefern. Bei einer maximalen Auflösung von 640x480 Pixeln sendet die Quickcam Cordless bis zu 30 Bilder pro Sekunde. Parallel dazu nimmt ein kleines Mikrofon auch eine Tonspur auf, die ebenfalls übermittelt wird. Die Stromversorgung der Webcam erfolgt über eine 9-Volt-Batterie oder den beigelegten Netzadapter. Bis zu vier Kameras können Sie über die beigelegte Software an einem PC verwalten. Der Preis für die Quickcam Cordless: 249 Euro.

SCHNÖRKELLOS Die erste kabellose Webcam für den Heim-PC kann mit Batterien oder per Netzteil betrieben werden.

TERRATEC-GEFORCE4-PLATINEN

Das ist was fürs Auge

Die Soundkarten-Spezialisten von Terratec (Tel.: 02157-81790) stellen jetzt auch Grafikkarten her. Die ersten vier Platinen werden unter dem Namen „Mystify" produziert und verwenden die Geforce4-Grafikchips MX-420, MX-440, Ti-4200 und Ti-4600. Die Preise der einzelnen Platinen liegen zwischen 100 und 380 Euro. Die Geforce4 Ti-4200 kostet beispielsweise 200 Euro, besitzt einen DVI- und TV-Ausgang und wird mit Treibern und DVD-Software geliefert.

ASUS A7N8X

Nforce2 im Anmarsch

Mit dem A7N8X bietet Asus (Tel.: 02102-95990) eine High-End-Hauptplatine für alle aktuellen AMD-Hauptprozessoren an. Der verwendete Nforce2-Chipsatz unterstützt die schnelle 3D-Grafikschnittstelle AGP8X, ein Zweikanal-Speicher-Interface für PC400-Speicher besitzt gleich zwei Netzwerkkarten und eine Onboard-5.1-Soundkarte. Das A7N8X besitzt fünf PCI-Steckplätze und darüber hinaus Anschlüsse für USB-2.0-Geräte, Firewire und Serial-ATA-Festplatten. Der Preis der Platine liegt bei 160 Euro.

DEBÜTANT Aus den Händen der deutschen Multimediaprofis kommen erstmals auch Grafikkarten.

FLAGGSCHIFF Mit USB 2.0, Firewire und Serial-ATA ist das Nforce2-Mainboard gut ausgestattet.

T-DSL 1500:

Jetzt mit doppeltem Speed einsteigen und sparen.

Highspeed surfen ins nächste Level.
Bleiben Sie in Sachen Highspeed auf dem neuesten Stand: Schalten Sie sich jetzt ein bei T-DSL 1500 und ziehen Sie Daten mit bis zu 1.536 kbit/s auf Ihre Festplatte. Auch Ihre Uploads laufen mit bis zu 192 kbit/s viel schneller.

Die Gelegenheit ist doppelt günstig.
Wer nicht nur doppelt so schnell unterwegs sein, sondern auch doppelt sparen will, beauftragt T-DSL 1500 zwischen dem 4.11. und 23.11.2002. Dann erhalten Sie als Neueinsteiger das Starterpaket mit T-DSL Modem Teledat 300 LAN für nur 49,99 €* statt regulärer 119,99 €. Darüber hinaus sparen Sie volle 3 Monate den Grundpreis für T-DSL 1500 von 9,99 €**. Macht insgesamt eine Ersparnis von satten 99,97 €. Außerdem bekommen Sie mit Rechnung Online als Teil des Starterpakets Ihre Telekom Rechnungsdaten bequem auf Ihren Computer.

T-DSL 1500 ist fast überall verfügbar. Also nichts wie los.

* Preis gilt nur in Verbindung mit der Beauftragung von Rechnung Online und einem T-DSL Anschluss (nur ein Angebot je Neuauftrag), durch den weitere Kosten entstehen. Monatl. Grundpreis ab 12,99 EUR zzgl. nutzungsabhängiger Online-Entgelte. Einmaliger Bereitstellungspreis bei Selbstmontage 74,95 EUR.
** Monatlicher Grundpreis für T-DSL 1500 zzgl. zum T-DSL Grundpreis

Infos www.telekom.de

So geht man heute ins Internet

T · · DSL

Leuchtende PC-Innerei

Die Firma Sharkoon bietet seit kurzem eine nette Spielerei für PC-Bastler an. Das Luminous Cable ist ein leuchtendes IDE-Kabel (IDE), das mit allen aktuellen Festplatten (bis U/DMA133) funktioniert und dabei leuchtet. Das 45 cm lange Kabel kostet rund 20 Euro, für das 60-cm-Kabel sind 25 Euro zu berappen und das längste Kabel mit 90 cm geht für rund 30 Euro über den Ladentisch.
Info: www.altemate.de

Mainboards zu gewinnen

Mit PC Games und Leadtek können Sie drei High-End-Mainboards mit Nforce2-Chipsatz gewinnen. Das Winfast K7NCR18D-Pro kostet 130 Euro und ist für alle SocketA-Prozessoren geeignet. Es besitzt vier PCI-Slots, unterstützt AGP8X, PC400-Speicher, USB 2.0, Firewire und verfügt über zwei Onboard-Netzwerkkarten sowie eine Onboard-Soundkarte. Um an der Verlosung teilzunehmen, schicken Sie den unten stehenden Coupon (oder eine Kopie) ausgefüllt auf einer ausreichend frankierten Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort: Leadtek, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Welche Grafikkarte besitzen Sie?

- ☐ Nvidia Geforce4 Ti-4600
- ☐ Nvidia Geforce4 Ti-4400
- ☐ Nvidia Geforce4 Ti-4200
- ☐ Nvidia Geforce3 Ti-500
- ☐ Nvidia Geforce3 Ti-200
- ☐ Nvidia Geforce3
- ☐ Nvidia Geforce2 Ultra
- ☐ Nvidia Geforce2 Ti
- ☐ Nvidia Geforce2 GTS/Pro
- ☐ Nvidia Geforce2 MX-400
- ☐ Nvidia Geforce2 MX-200
- ☐ Nvidia Geforce2 MX
- ☐ Nvidia Geforce256
- ☐ Nvidia TNT2 M64/Pro/Ultra
- ☐ Matrox G400/G400/G450/G550
- ☐ Ati Radeon 9700 / Pro
- ☐ Ati Radeon 9000 / Pro
- ☐ Ati Radeon 8500
- ☐ Ati Radeon 7500
- ☐ Ati Radeon SDR/DDR
- ☐ 3dfx VSA-100 (Voodoo4/5)
- ☐ 3dfx Voodoo3
- ☐ 3dfx Voodoo2
- ☐ STM Kyro I/Kyro II
- ☐ Integrierte Mainboardgrafik 3
- ☐ Weiß ich nicht

Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Leadtek und der COMPUTEC MEDIA AG. Einsendeschluss ist der 20. November 2002. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

SAPPHIRE ÜBER RADEON 9500 UND NEUE GRAFIKKARTEN

„Grafikkarten mit Ati-Chip **für jeden Geldbeutel!"**

PC Games: Am 25. Oktober hat Ati einen neuen Grafikchip für Spiele-PCs vorgestellt. Den Radeon 9500 soll es in zwei Versionen geben: als Standard-Version und als Radeon 9500 Pro. Wo genau liegen die technischen Unterschiede (Stichwort: gleiche Taktfrequenzen)?

Forster: „Der Unterschied zwischen der 9500 und der 9500 Pro liegt in den Grafik-Pipelines – die 9500 verfügt über vier und die 9500 Pro über acht. Diese beiden Modelle unterscheiden sich von der 9700-Serie auch durch das Speicher-Interface. Die 9700-Chips sind über eine 256 Bit breite Verbindung an den Speicher angebunden, die 9500-Chips nur über 128 Bit."

PC Games: Der Radeon 9700 Pro hatte aufgrund diverser Grafikfehler in aktuellen Spielen wie **Warcraft 3** starke Startschwierigkeiten. Wie will man verhindern, dass so was bei zukünftigen Spielen auch vorkommt?

Forster: „Wir arbeiten sehr eng mit Ati an Lösungen für Grafikfehlern in Spielen – die Treiber werden weiterhin auf alle aktuellen Titel optimiert und Ati sowie Sapphire streben eine noch sehr viel engere Zusammenarbeit mit den Spieleherstellern an."

DANIEL FORSTER, Technical Marketing Manager bei Sapphire Deutschland

PC Games: Welche Vor- und Nachteile zum momentanen Hightech-Grafikchip Radeon 9700 Pro sehen Sie?

Forster: „Die Vorteile der neuen Radeon-9500-Chips sind offensichtlich: Für jeden Geldbeutel gibt es nun erstklassige Ati-basierende Grafikkarten."

PC Games: Wie heißen Sapphires Platinen mit den neuen Chips, wie teuer werden sie und ab wann sind sie erhältlich?

Forster: „Unsere High-End-Grafikkarten laufen unter dem Namen Atlantis und wir werden bald neue, coole Produkte anbieten. Die Preise der Radeon-9500-Platinen stehen für den deutschen Markt noch nicht fest. Erste Karten werden allerdings vermutlich Mitte bis Ende des Monats im Handel stehen."

PC Games: Inwiefern werden sich Ausstattung und Speichermenge von der Radeon 9700 Pro (128 MByte) unterscheiden?

Forster: „Es wird eine Radeon-9500-Grafikkarte auch mit 64 MByte DDR-Speicher geben. Die Karte wird einen zusätzlichen TV-Ausgang und DVI-Anschluss besitzen. Der Hammer ist das Softwarepaket, denn neben einem Übertaktungs-Programm gibt es das Spiel **Soldier of Fortune 2** und DVD-Software dazu. Na, wenn das nichts ist?"

Chatten Sie mit Bernd Holtmann über dieses Thema am 23.11. um 18 Uhr im Themenchat auf www.pcgames.de.

CREATIVE JUKEBOX ZEN

Mini-Festplatte spielt MP3s

Der neue MP3-Player von Creative (Tel.: 00353-14380000) wiegt 270 Gramm und birgt stolze 20 Gigabyte Speicherplatz. Darauf können Sie etwa 5.000 Lieder im MP3-Format (128 kBit) und auch WMA-Lieder speichern und abspielen. Der eingebaute Lithium-Ionen-Akku bietet bis zu zwölf Stunden Playback und wird bequem über den USB-Port aufgeladen. Für eine schnelle Datenübertragung besitzt die Jukebox Zen auch einen Firewire-Anschluss. Die Multifunktions-Festplatte kostet 449 Euro.

COOL Die Jukebox Zen wird mit einer eigenen Ledertasche und Gürtelclip geliefert.

PLATZSPAREND Die runden Satelliten nehmen wenig Platz ein.

APOLLO 2.1 SUBWOOFER-SYSTEM

Viel Bass für **wenig Geld**

Unter der Marke Speed Link präsentiert Jöllenbeck (Tel.: 01805-125133) ein günstiges 2.1-System. Die runden Satelliten lassen sich leicht an Wänden befestigen, der Subwoofer hat ein Holzgehäuse. Auf der mitgelieferten Kabelfernbedienung finden sich die Regler für Lautstärke und Bassleistung sowie der Ein/Aus-Schalter und ein Kopfhöreranschluss. Die Effektivleistung des Systems beträgt 22 Watt RMS, der Preis des SL-8210 Apollo liegt bei 50 Euro.

FRITZ!

FRITZ! ISDN

Fax
E-Mail
Internet
ISDN

:o)

FRITZ! CARD

Jetzt anmelden[1] und das T-Online KomfortPaket sichern

Sonderaktion vom 01.11.02 bis 31.01.03

und 3 Monate keine Grundgebühr zahlen![2]

Ihre Vorteile auf einen Blick:
- Virenschutz Software Norton AntiVirus™
- 2 zusätzliche eMail-Adressen[3]
- 10 kostenlose eMail-Benachrichtigungen per SMS[4]

T··Online·

More FRITZ! – more fun

Die ISDN-PC-Controller zum Surfen, Mailen, Faxen

Surfen, mailen, faxen – FRITZ! ist für alles, was mit ISDN und PC richtig Spaß macht. Einfach zu installieren, einfach zu bedienen, einfach für jeden PC-Typ und praktisch für jedes Windows-Betriebssystem.

FRITZ!Card ist eins-fix-drei betriebsbereit - und dann kann's mit der dazugehörigen Software vergnüglich losgehen. Zum Beispiel mit FRITZ!web für schnelles Internet über ISDN; noch schneller mit Kanalbündelung und ISDN-Datenkompression. Damit erreichen Sie erfreuliche Geschwindigkeiten von bis zu 240 kBit/s an jedem Anschluss. Oder mit FRITZ!fon, dem ISDN-Softwaretelefon mit Anrufbeantworter. Ganz besonders nett ist auch, mit FRITZ!fon jetzt SMS im Festnetz senden und empfangen zu können.

FRITZ!Card ab

79,- €

unverbindliche Preisempfehlung inkl. MwSt

Ob FRITZ!Card PCI und FRITZ!Card PnP als Einsteckkarte, FRITZ!Card USB als externes Gerät oder FRITZ!Card PCMCIA für Notebooks – FRITZ!Card sorgt in jedem Fall für gute Laune.

Die FRITZ!Cards für mehr Fun bekommen Sie überall im guten Computerfachhandel, bei Media Markt, Saturn Hansa, ProMarkt, Karstadt oder Vobis.

Übrigens, brandaktuelle Software-Updates und alle Treiber gibt´s kostenlos über das AVM Data Call Center (ISDN-Direkteinwahl) oder gleich im Netz: www.avm.de/fritz

In Zusammenarbeit mit T··Online··· www.tonline.de

High-Performance Communication by...

AVM

AVM Computersysteme Vertriebs GmbH, Alt-Moabit 95, D-10559 Berlin, Tel.: +49(0)30/39976-0, Fax: +49(0)30/39976-299, www.avm.de

1 von 1 189,6 x 268,2 mm

PRODUKT DES JAHRES 2001/2002 PC Magazin — FRITZ!Card PCI v2.0

connect Produkt des Jahres 2001 1. Platz — FRITZ!Card PCI v2.0

Im Test: ISDN-Adapter 4 x sehr gut – 1. Platz ct magazin für computer technik Heft 5/2002 — FRITZ!Card PCI v2.0

Computer Test-Sieger — FRITZ!Card PCI v2.0 Ausgabe 11/2001

PC Pr@xis Testsieger 10/2001 — FRITZ!Card PCI v2.0

PC PROFESSIONELL EMPFEHLUNG DER REDAKTION — FRITZ!Card PCI v2.0 Ausgabe 9/2001

1) Zum Beispiel T-Online eco: 3,95 € monatliche Grundgebühr, Nutzungsentgelt nur 1,59 Cent/Minute. Im ersten Abrechnungsmonat sind 20 Online-Stunden inklusive. Gilt bei Einwahl über die Zugangsnummer 0191011.
2) Gilt nur im Rahmen dieser Aktion vom 01.11.02 bis 31.01.03. Gültig in Kombination mit jedem T-Online Grundgebührtarif. In den ersten 3 Monaten zahlen Sie keine Grundgebühr für das T-Online KomfortPaket. Nach Ablauf der 3 Monate verlängert sich der Vertrag automatisch, die monatliche Grundgebühr für das T-Online KomfortPaket beträgt dann 2,49 €. Die Mindestvertragslaufzeit beträgt 30 Tage. Das Angebot gilt nur für Neukunden, die in den letzten 6 Monaten keine T-Online Kunden waren. Nach Ablauf der Aktion ist eine Anmeldung zu T-Online Standardkonditionen möglich.
3) Bei Zugang über die Mitbenutzerkennung fallen Nutzungsentgelte gemäß der gültigen Leistungsbeschreibung/Preisliste des jeweils gewählten Grundgebührtarifes an.
4) Jede weitere eMail-Benachrichtigung per SMS kostet 19 Cent. Nicht genutzte Kontingente verfallen am Ende des Abrechnungszeitraumes.

DAS VIRTUELLE EBENBILD Moderne Grafikkarten machen es möglich: In FIFA 2003 ist Kahn extrem gut wiederzuerkennen.

Der Vulka(h)n bebt

Foto: ASA Fotoagentur

FIFA 2001, FIFA 2002, FIFA 2003, FIFA 2004 – wirklich? Nationalheld **Oliver Kahn fährt schwere Geschütze auf: Er will die FIFA-Reihe stoppen.**

Bei der Weltmeisterschaft wurde Kahn endgültig zur Legende: In fast jedem Spiel rettete der Vorzeige-Profi seinen Mitspielern mit dem Bundesadler die knappe Führung. Nach dem Turnier genoss der früher als „Affe" diffamierte Torwart den Beifall derer, die ihn seinerzeit mit Bananenschalen beworfen hatten. Doch so langsam verwirkt der stets unter Hochspannung stehende Wahl-Münchener seine Popularität: Die erneute Attacke gegen einen Spieler ließ eine heiße Debatte über seine Vorbildfunktion für Jugendliche in Deutschland aufleben. Nun geriet der Nationalmannschafts-Kapitän wiederum wegen einer Attacke in die Schlagzeilen, diesmal jedoch nicht physisch, sondern juristischer Natur, durch seinen Rechtsanwalt Dr. Matthias Prinz. Der Jurist, bekannt durch erfolgreiche Prozesse unter anderem gegen Klatschblätter wie **Bunte**, berät Oliver Kahn seit mehreren Jahren. Ähnlich wie andere Mandanten von Dr. Prinz, sieht Kahn nun seine Persönlichkeitsrechte verletzt – durch die Fußballsimulation **FIFA 2002**. Laut Prinz sei die „kommerzielle Nutzung der Namens- und Bildrechte von Herrn Kahn" rechtswidrig und solle insgesamt untersagt werden. Das gelte natürlich erst recht für die Nutzung in der Werbung.

Publisher EA Sports steht nun eine Unterlassungsklage mit einer Millionen Euro Streitwert sowie ein verpatztes Weihnachtsgeschäft ins Haus, denn falls Kahn gewinnt, müsste der Verkauf von **FIFA 2002** ausgesetzt werden. Davon ist möglicherweise auch der noch realistischere Nachfolger **FIFA 2003** (Test ab Seite 124) betroffen.

Steht Fußballfans nun eine lange Durststrecke oder zumindest ein gewaltiger Rückschritt in Sachen Darstellungsqualität der **FIFA**-Serie bevor? EA selbst gibt keinen Kommentar ab, doch wenn man nach Dr. Andreas Lober, Experte für Internet- und Computerrecht, geht, dürfen Spieler aufatmen. Er verweist auf die Verträge zwischen Electronic Arts und der Spielergewerkschaft FIFPro: „Wie die Erfolgsaussichten der Klage letztlich sind, hängt von den zwischen der FIFPro und EA sowie von den zwischen den Spielern und der FIFPro geschlossenen Verträgen ab. Die Verwendung des Namens Oliver Kahn wird von diesen Verträgen normalerweise gedeckt sein, sofern diese nicht zu Werbezwecken geschieht. Probleme könnte es deshalb vielleicht mit dem Werbespot zu **FIFA 2002** geben, in dem Kahn zu sehen ist – konsequent wäre es dann aber, den Werbespot zu stoppen und nicht das ganze Spiel." Kahns Anwalt gibt sich trotzdem optimistisch: „Wir gehen davon aus, dass wir den Prozess erfolgreich beenden werden. Wenn die Gegenseite Vorschläge zu einer außergerichtlichen Lösung unterbreitet, werden wir sie selbstverständlich prüfen und mit Herrn Kahn erörtern." Eine vorstellbare außergerichtliche Lösung wäre möglicherweise – ähnlich wie bei amerikanischen Ausnahmesportlern (Michael Jordan, Shaquille O'Neal) –, eine Sonderlizenz für die Verwendung von Oliver Kahn in der **FIFA**-Serie zu vereinbaren.

Laut Dr. Lober werde es vermutlich keine der beiden Parteien zu einer Gerichtsverhandlung kommen lassen und auch Dr. Prinz erklärte sich bereit, Vorschläge der Gegenseite für eine außergerichtliche Einigung zu prüfen. Doch selbst nach einer Einigung ist die Problematik für EA Sports nicht vom Tisch, denn Dr. Prinz berät nach eigenen Angaben noch weitere Sportler; ob deren Persönlichkeitsrechte ähnlich verletzt werden, ist jedoch offen. JUSTIN STOLZENBERG

PLAY NOVEMBER.

SEGA GT 2002

UNREAL CHAMPIONSHIP

BLINX

COLIN MCRAE RALLY 3™

Löse in BLINX das Raum-Zeit-Kontinuum auf. Greife deine Gegner von allen Seiten an, denn wenn du es nicht tust, tun sie es. Wie in UNREAL CHAMPIONSHIP: 25 Gegner, 25 Charaktere, 25 Schauplätze und du auf der anderen Seite. Und wenn du fertig bist, such dir ein anderes Spiel aus. Es gibt mehr als 150 Games für Xbox und diese vier sind brandneu. Der November wird heiss.

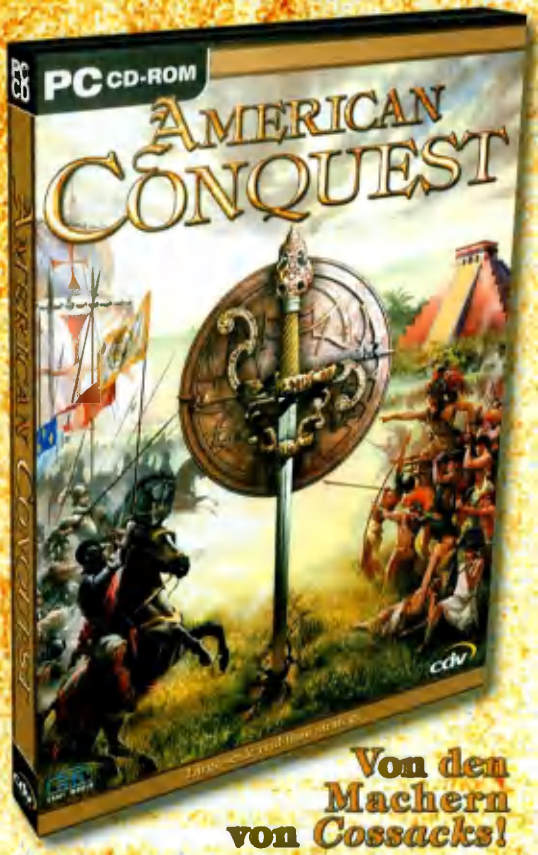
XBOX

www.xbox.com/de

SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

© 2002 Microsoft Corporation. alle Rechte vorbehalten. Die in dieser Produktbeschreibung enthaltenen Angaben dienen ausschließlich zu Informationszwecken und beziehen sich auf die Pre-Release-Version des Produkts, das vor seiner Freigabe zum Verkauf noch wesentlichen Änderungen unterliegen kann. Microsoft schließt in Bezug auf diese Produktbeschreibung und die darin enthaltenen Angaben jede Haftung und Gewähr aus. Microsoft, das Microsoft Game Studios-Logo, Blinx: The Time Sweeper, Xbox sowie die Xbox-Logos sind eingetragene Marken bzw. Kennzeichen von Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten von Amerika und/oder anderen Ländern. In dieser Produktbeschreibung enthaltene Firmennamen und Produktbezeichnungen sind u.U. Marken der betreffenden Inhaber. Unreal® Championship ©2002 Epic Games, Inc. Raleigh, N.C. USA. Unreal and the Unreal logo are registered trademarks of Epic Games, Inc. ALL RIGHTS RESERVED. Unreal Championship was created by Digital Extremes in collaboration with Epic Games Inc. Published and distributed by Infogrames Europe S. A. under license from Epic Games, Inc. The Atari trademark and logo are the property of Infogrames. All other trademarks are the property of their respective owners. Sega GT 2002: Copyright: © WOW ENTERTAINMENT INC./Sega Corporation. © 2002 The Codemasters Software Company Limited Codemasters. All rights reserved. Codemasters ® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. Colin Mcrae Rally 3™ and GENIUS AT PLAY™ are trademarks of Codemasters. Colin McRae™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. Colin McRae™ and copyrights, trademarks, designs and images of car manufacturers and /or on car liveries featured in relation to the game, are being used by Codemasters under license. All rights reserved. This game is not licensed by or associated with the FIA or any related company. Microsoft: Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or other countries and are used under license from Microsoft. All rights reserved.

AMERICAN
CONQUEST
Three Centuries of War



Von den Machern von *Cossacks*!

In *Cossacks* brennt Europa - in *American Conquest* die Neue Welt - und zwar lichterloh!

1492 betreten Sie als Christoph Kolumbus Amerika und entfachen damit über 300 Jahre hinweg einen kriegerischen Flächenbrand mit hitzigen Gefechten um Land, Reichtümer und die Freiheit.

Features

- Episches Echtzeit-Strategie-Spiel mit 3D-Terrain
- Realistische Massenschlachten mit bis zu **16.000 Einheiten**
- 8 Kampagnen mit mehr als **40 Missionen**
- 5 Multiplayer-Modi über LAN oder Internet
- **12 unterschiedliche Nationen und Stämme**
- 100 verschiedene Einheiten und über 100 Gebäude
- **Diplomatie-System, Kampfmoral, Kartengenerator, u.v.m.!**

RELEASE: 4. QUARTAL 2002

GameStar Ausgabe 07/02 **"Sehr gut"**

www.americanconquest.de

cdv www.cdv.de

GAME WORLD

© 2002 CDV Software Entertainment AG. Angebot freibleibend. Änderungen und Druckfehler vorbehalten.

PLATOON™

VIETNAM WAR

- Authentische Armeen
- Strategie pur
- Eine feindliche Umgebung
- Unsichtbare Feinde:

100% REALISMUS!!!!

DAS ERSTE ECHTZEITSTRATEGIESPIEL IM VIETNAMKRIEG-SETTING!

AB NOVEMBER ÜBERALL IM HANDEL!

Entwickelt von:

MONTE CRISTO
www.montecristogames.com

MGM INTERACTIVE

DIGITAL REALITY

Ubi Soft

Platoon Interactive Game (all object code, all other software components and certain audiovisual components only) © 2002 Monte Cristo Multimedia. Monte Cristo and its logo are registered trademarks of Monte Cristo Multimedia. PLATOON interactive Game (certain audiovisual components) © 2002 Orion Pictures Corporation. PLATOON ™ & © 1986 Orion Pictures Corporation. All rights reserved. All other trademarks and logos are property of their respective owners. Developed by Digital Reality.

STRATEGIE

Strategie | Taktik | Managerspiele

„Man kann uns vielleicht unser Leben nehmen, aber niemals unsere Freiheit", soll William Wallace von sich gegeben haben. Spätestens seit **Braveheart** verbindet man mit diesem Spruch das Szenario des schottischen Befreiungskrieges. In genau diese Kerbe schlägt auch Data Becker und lässt Sie ab Januar 2003 die Führung wahlweise dreier schottischer Clans oder der Engländer übernehmen. Dabei haben Sie durch die eigens entwickelte ATLAS-3D-Engine die Möglichkeit, die Kamera frei zu drehen und zu zoomen. Das ist praktisch, um bei den aufreibenden Massenschlachten die Übersicht zu behalten. Für den Erfolg mit ausschlaggebend wird sein, ob das Balancing der vier Völker trotz ihrer unterschiedlichen Schwerpunkte (Mystik, Wirtschaft, Infanterie, Kavallerie) keiner Partei zu große Vorteile einräumt und ob die Steuerung reibungslos funktioniert.

Der Schatzplanet

Besonders an junge Strategen ab acht Jahren richtet sich ab November ein an den traditionellen Weihnachts-Kinofilm angelehntes Strategiespiel von Disney Interactive. Riesige Hightech-Galeeren pflügen durch den Weltraum, vorbei an Asteroidenfeldern und Planeten. Die Ähnlichkeiten zum Echtzeit-Klassiker **Homeworld** sind verblüffend – was nicht weiter verwundert, denn entwickelt wird es von den Barking Dog Studios (**Homeworld Cataclysm**). Die Einzelspieler-Kampagne dreht sich um einen Verschwörungsplan finsterer Weltraumpiraten, mit dem Ziel, die Königin zu stürzen. Sie übernehmen die Führung der Königlichen Marine, um die Pläne der Piraten und Prokionen zu vereiteln. Mit der Mehrspieler-Option haben Sie auch die Möglichkeit, die anderen Parteien in Schlachten mit insgesamt bis zu vier Spielern zu kommandieren.

Die Siedler 3D

Dass die nächste **Siedler**-Generation in einer echten 3D-Welt spielt, war schon bekannt. Jetzt hat Blue Byte bekannt gegeben, für welche Engine man sich entschieden hat: Criterions RenderWare Graphics Engine. Schon viele bekannte Spiele – etwa **GTA 3** oder **Tony Hawk's Pro Skater 3** – sind damit entstanden. Von dieser erheblichen Umstellung gegenüber den eigenentwickelten Engines der Strategie-Kultserie verspricht sich Ubi Soft einen neuen Innovationsschub für den fünften Teil, der wohl erst 2004 in die Läden kommt.

Anstoß 4

Anstoß 4 kommt nur auf DVD – wer kein solches Laufwerk hat, braucht aber nicht in Panik verfallen, denn Ascaron bietet ein Bundle mit Anstoß 4 und einem DVD-Laufwerk für 99 Euro an. Sammler können zur Special Edition greifen: Für 59 Euro gibt es einen Fußball dazu.

Napoleon

„Erleben Sie seinen Feldzug hautnah mit." Unter diesem Motto steht die TV-Serien-Adaption von Infogrames (die Serie läuft im Januar 2003 im ZDF). Stolz sind die Entwickler besonders auf die „epische Breite" des Titels.

Civilization-3-Add-on

Das erste Add-on zu Civilization 3 wird ab dem 21. November erhältlich sein. Fans der Civilization-Spiele dürfen sich auf acht neue Kulturen, neue Einheiten und Weltwunder (unter anderem Aktienhandel, Internet) und vor allem einen Multiplayer-Modus für bis zu acht Spieler freuen.

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

1	34%	**Anno 1503**	Aufbau-Strategie I Erhältlich EA Games
2	20%	**Command & Conquer: Generals**	Echtzeit-Strategie I 21. Januar 2003 Electronic Arts
3	15%	**Age of Mythology**	Echtzeit-Strategie I 14. November 2002 Microsoft
4	10%	**Anstoß 4**	Fußball-Manager I 15. November 2002 Ascaron
5	5%	**Rollercoaster Tycoon 2**	Aufbau-Strategie I Erhältlich Infogrames
6	5%	**Black & White 2**	Aufbau-Strategie I Lionhead 4. Quartal 2002
7	4%	**Master of Orion 3**	Runden-Strategie I 28. November 2002 Infogrames
8	3%	**Commandos 3**	Echtzeit-Taktik I 27. Juni 2003 Pyro Studios
9	3%	**Sim City 4**	Aufbau-Strategie I 15. November 2002 Electronic Arts
10	3%	**Fußballmanager 2003**	Wirtschaftssimulation I 29. November 2002 Electronic Arts

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Anstoß 4 vs. FM 2003

Köln. Der EA Sports Fußballmanager 2003 kann jetzt Online-Radiosender per Streaming einspielen. Wie reagiert das Anstoß-4-Team? Wir geben ab nach Gütersloh!

Dort lässt man diese ungeheure Schmach natürlich nicht auf sich sitzen und kontert über die linke Seite mit einem Skin-Editor, mit dem man sein Passfoto auf das Gesicht des 3D-Managers kleben darf. Cool? Albern? Überflüssig? Überfällig? Wie auch immer – zum Glück nur zwei von Hunderten von Einträgen in den Das-ist-neu-Listen zweier heiß erwarteter Management-Spiele, die im November im zweiwöchigen Abstand auf den Markt kommen. Weil Fußballmanager relativ leicht miteinander vergleichbar sind, ist es nicht weiter verwunderlich, dass die Hersteller gern voneinander abspicken, um beim direkten Feature-Vergleich („Wir haben sieben Statistiken mehr als die – vielleicht sogar acht!!!") gut auszusehen. PC Games wollte auch ein bisschen spicken und hat beide Teams besucht – das EA-Team um **Anstoß-1-bis-3**-Macher Gerald Köhler in Köln und die zwangsläufig neu besetzte **Anstoß 4**-Mannschaft bei Ascaron in Gütersloh. Der neue Fußballmanager von EA Sports hat übrigens bereits einen erfolgreichen Stapellauf hinter sich – der seit September in England erhältliche **Total Club Manager** basiert auf dem Fundament des kölschen **FM 2003**, entbehrt aber einiger Features, die auf der Insel nicht gefragt sind (etwa der detaillierte Stadionausbau). Anders in Deutschland: Ab der zweiten November-Hälfte sind nicht nur Ihre Talente als Trainer, sondern eben auch als Manager eines Profi-Vereins gefragt. Ob Sie Ihren Verein von vornherein festlegen oder sich auf eine Karriere einlassen und von ganz unten nach ganz oben wollen – Hunderte von Ländern, Ligen und Vereinen plus diverse Schwierigkeitsgrade und Modi bieten ein breites Betätigungsfeld.

Genretypisch verbringen Sie den größten Teil der Zeit damit, die Werte für Zweikampf, Schnelligkeit, Kopfballstärke, Frische, Kondition etc. der eigenen und der gegnerischen Kicker zu studieren, zu vergleichen und per Training zu verbessern. Da in Fußballmanagern vor allem in Tabellen zwangsläufig mit Abkürzungen gearbeitet werden muss, bieten beide Manager Tooltipps an: Wer den Mauszeiger auf die Abkürzung „SK" bewegt,

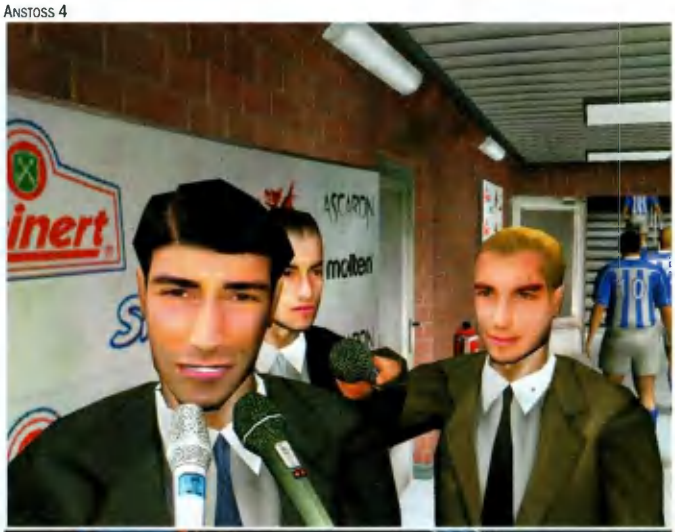
Der Stadion-Baukasten

Hamburg hat eins, Schalke hat eins, München kriegt erst noch eins: ein megaschickes Stadion, ach was, eine Arena, einen Tempel! Und mittels der in **Anstoß 4** und **Fußballmanager 2002** enthaltenen Baukästen können Sie Ihrem Regionalligisten auch so eine tolle Betonschüssel auf die Wiese pflanzen – das entsprechende Budget vorausgesetzt. VIP-Lounges hier, Pressetribünen dort, Flutlichter da drüben, Überdachung ja bitte (aber Wellen statt Bögen!), Banden mit rotierbaren Werbeflächen, Rasenmuster, Videowände – alles kein Problem. Die Bereiche sind typischerweise in Blöcke eingeteilt, die einzeln editiert werden können. Abgesehen von verwegenen Konstruktionen à la Münchner Olympiastadion sind so Nachbauten fast aller modernen Stadien zusammenklickbar – natürlich gegen entsprechendes Kleingeld. Unsere Wunschkonstruktion hätte bei der Umsetzung mal eben das Brutto-Inlandsprodukt der Republik Österreich verschlungen. Auch die Peripherie – Fanshops, Pressezentren, Parkhäuser, Internate usw. – wird in beiden Fällen in 3D dargestellt; im direkten Vergleich bietet der **FM 2003**-Editor deutlich mehr Variationsmöglichkeiten.

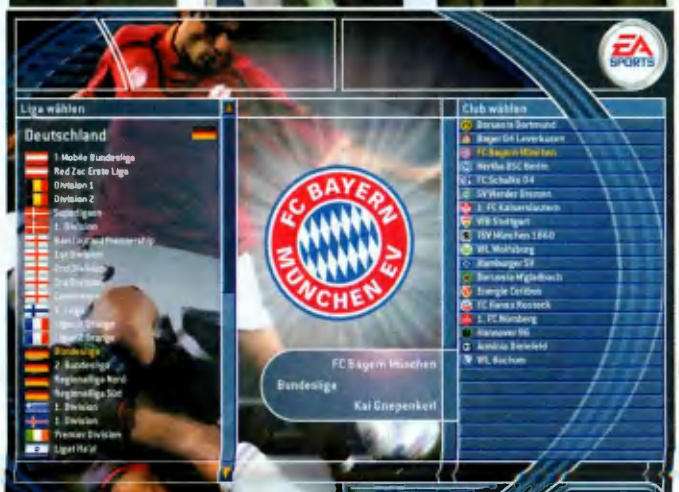
erfährt, dass sich dahinter die Schusskraft verbirgt – Handbuch-Studium überflüssig. Ist kein Talent in den eigenen Reihen oder im Jugend-Team in Sicht, beauftragt man Scouts mit der Spielerbeobachtung oder fliegt ein unscheinbares Talent namens Ronaldo aus Madrid zum Probetraining ein. Trainiert wird übrigens mit der ganzen Mannschaft, Gruppen oder Einzelspielern – je nachdem, wer's nötig hat, mal wieder um ein paar Hütchen zu dribbeln.

Die zwei Manager sind darauf ausgelegt, mit wenigen Mausklicks eine gute Ausgangsbasis fürs nächste Match zu ermöglichen: Assistenten nehmen Ihnen auf Wunsch das Trainieren, Verhandeln, Trainingslager-Buchen, Verarzten und Sponsoren-Anwerben ab oder stellen automatisch die erfahrensten Spieler beziehungsweise die Kicker mit den wenigsten/meisten Einsätzen auf. Klick-klick-klick, schon kann's losgehen. Während der **FM 2003** weiterhin auf eine Menüleiste am rechten Rand setzt, ist die Oberfläche von **Anstoß 4** das genaue Gegenteil der Symbol-Flut in **Anstoß 3**: kurz, knackig, direkt, sachlich, weitgehend iconfrei. Die Worte „Magazin", „Organizer", „Team", „Training", „Transfer" und „Management" stehen unmissverständlich auf den sechs Buttons am unteren Bildschirmrand. Mit einem Klick ist man im Aufstellungs- oder Taktik-Bereich. Gleichzeitig erscheint ein Untermenü mit weiteren Optionen und „Karteikarten" – der verblüffende Effekt: Mit maximal drei Klicks erreicht man von jedem Menü aus jedes andere. Die in Pastellgelb-Grasgrün gehaltenen Menüs machen zunächst einen nüchternen Eindruck; nur wer Glück hat, sieht Maskottchen Pallino, einen Ball mit

ANSTOSS 4



KLARTEXT Das Manager-/Trainer-Konterfei können Sie per Skin-Editor auf die Gesichtskontur kleben (ähnlich wie in vielen Ego-Shootern). Anstoß 4 simuliert sogar die Mimik.



ALLES ECHT Neben der Bundesliga sind auch internationale Ligen in Originalbesetzung im FM 2003 integriert.

FUSSBALLMANAGER 2003

Lothars Welt

Zwei Fragen bewegen Deutschland in diesen Tagen: Warum will eine halbe Million Menschen nachlesen, was Dieter Bohlen in seinem Leben zustande gebracht hat? Und wie kam Lothar Matthäus eigentlich auf die Packung des Fußballmanager 2003? Hat der womöglich aus dem Nähkästchen geplaudert und Interna aus seiner Zeit als Rekordnationalspieler oder Rekordverdächtigkurzezeittrainer verraten? Tatsächlich haben sich die Entwickler zwecks Fachsimpelei mit dem Altvorderen getroffen. Im Spiel selbst meldet sich Lothar per Text-Einblendung zu Wort und gibt immer dann nützliche Tipps, wenn sie der Spieler offenkundig benötigt. Das heißt, Lothar macht das, was er auch in der Realität am besten kann – ungefragt seinen Senf dazugeben. Darüber hinaus spielt er natürlich die Hauptrolle in einem Kissenschlacht-Werbespot und posiert auf Anzeigen (wir berichteten).

Anstoss 4

BESSER-WISSER Wer ist schneller? Kopfballstärker? Wendiger? Der direkte Spielervergleich bringt es ans Tageslicht – wichtige Daten für Aufstellung und Taktik.

Fussballmanager 2003

LIVE AUS DER BAY-ARENA Der Textmodus fasst die wichtigsten Ereignisse packend und abwechslungsreich zusammen.

Händen und Füßen, manchmal jubelnd oder wüst gestikulierend über den Schirm stapfen. Gerald Köhler hingegen hat aufgrund des Fan-Feedbacks mit seinem Team vor allem an der Übersichtlichkeit geschraubt: Finanzen, Aufstellung, Transfermarkt – alles wird sauberer aufgeschlüsselt. Selbst die lieb gewonnenen EA-Mails (fünf Euro in die Wortspielkasse) wurden durch ein kompakteres News-Center ersetzt.

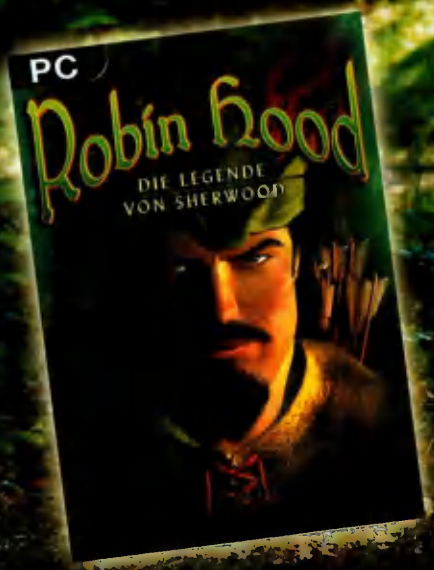
An den Spieltagen schlägt dann die Stunde der Wahrheit – ist die Mannschaft optimal ein- und aufgestellt? Und genau in diesem Punkt – bei der Frage der Spieldarstellung – könnten die Geschmäcker nicht weiter auseinander gehen: Viele Manager-Fans mögen sich an schmucken 3D-Szenen gar nicht satt sehen, andere bevorzugen Zusammenfassungen mit den wichtigsten Highlights (Karten, Tore, Chancen, Fouls, Ecken etc.). Zunehmender Beliebtheit erfreut sich der Textmodus, der die Vorgänge wie bei einer Radio-Konferenzschaltung beschreibt. Wem's nicht schnell genug gehen kann, der bevorzugt das schnöde Ergebnis. Neu beim **FM 2003**: ein Nachrichten-Ticker mit Ergebnissen aus anderen Stadien und erheblich mehr atmosphärische Soundeffekte. Bei der Organisation der 3D-Technik hatte es EA etwas kommoder als Ascaron: „Hallo, EA Sports Vancouver, hier EA Köln, wir brauchen eure 3D-Engine!“ Und siehe da: Die **FIFA 2002**-Engine harmoniert nach einigen Anpassungen prächtig mit dem Spiel. Der **FM 2003** profitiert zudem von der DFB-Lizenz, Original-Vereinswappen und -Spielern sowie Original-Trikots aller Bundesliga-Teams. Kommentiert wird von den RTL-Moderatoren Tom Bartelt und Florian König (Sie wissen schon, der, der sonst immer „Gewinnt Schumacher das Rennen?“-Wetten mit Niki Lauda abschließt). Ascaron hingegen setzt auf eine eigenprogrammierte Engine und verschwand zwei Tage im Motion-Capturing-Studio, um 800 Bewegungsabläufe zu filmen, die der Realitätsnähe der Animationen zugute kommen sollen. Sowohl Ascaron als auch Electronic Arts nehmen für sich in Anspruch, dass sich die taktischen Einstellungen sowie das „Hineinrufen“ vom Spielfeldrand auch wirklich auf die Partie auswirken. Das wird natürlich noch nachzuprüfen sein, vor allem, was den Editor für Standardsituationen anbelangt, den – Zufall, Zufall! – beide Simulationen erstmals anbieten. Damit können Sie einstellen, dass (natürlich nur, wenn es die Situation erlaubt) Metzelder eine Kopfball-Flanke auf Rosicky spielen soll, der dann direkt einnickt. Darü-

Fussballmanager 2003

DER CLEVERE STRATEGE ...

Oh, Marian...

Robin, mein Geliebter...



Der neue Echtzeit-Strategie-Hit von den „Desperados"-Machern!

www.robinhood-game.com

Release: 15.11.2002

Spellbound

wanadoo

© Wanadoo Edition 2002. All rights reserved. Published by Wanadoo Edition. Developed by Spellbound Studios

ANSTOSS 4

AUS DEM EFFEFF Ein Editor für Standardsituationen „programmiert" Ecken und Freistöße ein. Auch mehrere Anspielstationen sind kein Problem.

FUSSBALLMANAGER 2003

KLAPPT SUPER Beim Anstupsen des rechten Randes klappt die Menüleiste herein. Die Farben fassen thematisch ähnliche Bereiche zusammen.

ber hinaus verfügen die zwei Manager über einen Daten-Editor, den **Anstoß 4** wegen der verfremdeten Spieler- und Vereinsnamen nötiger hat als der **FM 2003**.

Die nächste PC Games kommt ja erst am 4. Dezember auf den Markt, aber Sie wollen natürlich schon vor dem Erscheinungstag von **Anstoß 4** wissen, ob Sie am 15. November in die Läden spurten sollten. Die Grätschenfrage: **Anstoß 4** oder **FM 2003**? Antwort: Kommt drauf an. Die unmissverständliche, superlogische Steuerung von **Anstoß 4** dürfte Feierabend- und Schnellspielern eher entgegenkommen – alles ist sinnvoll unterteilt und rasch zu finden. Für den **FM 2003** sprechen die **FIFA**-Grafik und die Bundesliga-Lizenz – wer nicht mit Stefan Apfelberg auflaufen will, wenn er auch Stefan Effenberg haben kann, muss zum **FM 2003** greifen. Auch alles, was mit dem Drumherum zu tun hat – der Textmodus, die Zeitung (siehe Extrakasten), das Fußballquiz, die Interviews –, macht bei Gerald Köhler einen souveräneren, umfangreicheren, frischeren Eindruck. Generell ist der **FM 2003** bei weitem komplexer, übertreibt es aber bei manchen Das-muss-auch-noch-rein-Optionen. Die Detailtreue geht sogar so weit, dass Sie Giovane Elber aus disziplinarischen Gründen fürs Zu-spät-aus-dem-Urlaub-Zurückkommen zum Kofferträger degradieren können und die Tarife für das Merchandising-Klopapier selbst definieren – zu Recht verweisen Kritiker hier auf Auswüchse wie die Wahl der Doppelzimmer-Belegung in **Anstoß 3**-Trainingslagern. Erstaunlich umfangreich ist in beiden Fällen nach wie vor der Bereich „Privates": Jeder Manager, der etwas auf sich hält, strebt offenbar nach den drei Ks – Kohle, Kind, Karriere. Deshalb fließt das im Vereinsgeschäft verdiente Gehalt auch bald in schnelle Autos, schnelle Flugzeuge oder schnelle Scheidungen – das sorgt für Schlagzeilen und einen höheren Bekanntheitsgrad, auch bei mächtigen Vereinspräsidenten.

Für CD-ROM-Besitzer könnte sich die Kaufentscheidung aus einem technischen Grund relativ leicht gestalten, denn **Anstoß 4** erscheint ausschließlich auf DVD – mehr Platz für Hintergrundmusik in bester Qualität, aber auch verbesserter Schutz vor Raubkopien. Was beiden Spielen fehlt: ein Nationalmannschafts-Modus – „obwohl wir das angesichts der Vize-Weltmeisterschaft gern jetzt schon drin gehabt hätten", wie Köhler zugibt. Doch anlässlich der Europameisterschaft 2004 ist auch für **Anstoß 4**-Projektleiter Stefan Gebenus klar: „Das kommt auf jeden Fall!" Genauso übrigens wie der Test der beiden Spiele in der nächsten PC Games.

Die Zeitung

Die Idee ist nicht wirklich neu, aber so liebevoll wurde sie noch nie umgesetzt – für EA ist es gar das „interessanteste neue Feature": Die Titelseiten der integrierten Sportzeitungen (EA kooperiert mit dem Kicker) beziehen sich auf die vergangenen Spieltage – sogar selbst gemachte Bildschirmfotos spektakulärer Szenen können eingebunden werden. Ergebnisse, Transfers, Skandale – nichts bleibt den Reportern verborgen. Beim Anklicken der Schlagzeilen werden dann ausführliche Artikel angezeigt. Die Funktionsweise ist bei **Anstoß 4** identisch; hier wird unterschieden zwischen Wochenmagazin (aktuelle Spielberichte), Monatsmagazin (Highlights der vergangenen Wochen, Statistiken) und einem Jahrbuch inklusive Aus- und Rückblick, Prognosen und Historie.

ANSTOSS 4

FUSSBALLMANAGER 2003

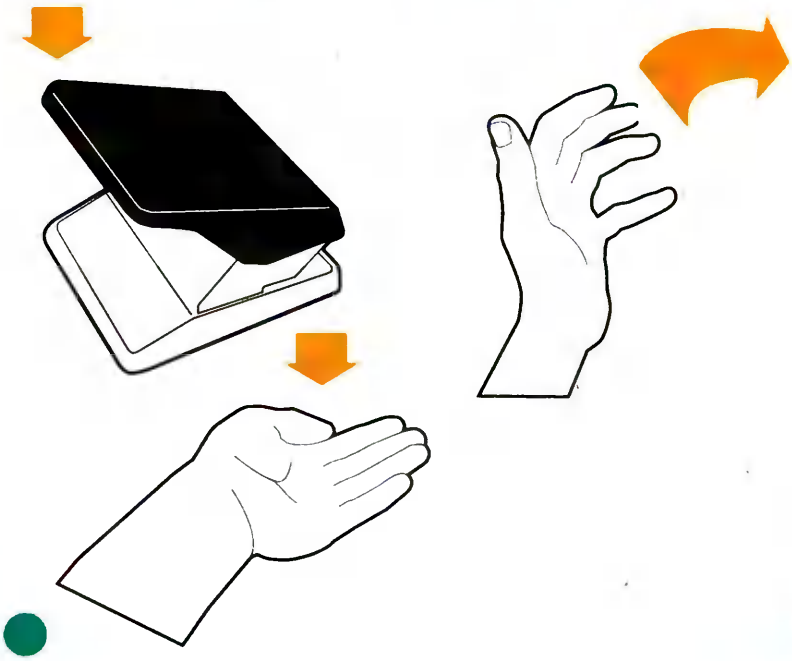
ERSTEINDRUCK

*Die Unterschiede sind fundamentaler, als es beim Anblick der Menüs den Anschein hat. Doch nur einer der beiden wird mich über die TV-Fußball-arme Winterpause retten – das unkompliziertere, übersichtlichere **Anstoß 4** oder der komplexere, atmosphärischere **FM 2003**. Noch offen: wie gut beispielsweise Transferverhandlungen und Spielszenen bei **Anstoß 4** werden.* PETRA MAUERÖDER

FUSSBALLMANAGER 2003
Entwickler ..... Electronic Arts
Anbieter ..... Electronic Arts
Termin ..... 29. November 2002

ANSTOSS 4
Entwickler ..... Ascaron
Anbieter ..... Big Ben Interactive
Termin ..... 15. November 2002

Clever feiern mit der T-D1 XtraCard.



5 Jahre
T-D1 XtraCard

XtraClever, der Geburtstagsbonus der T-D1 XtraCard.

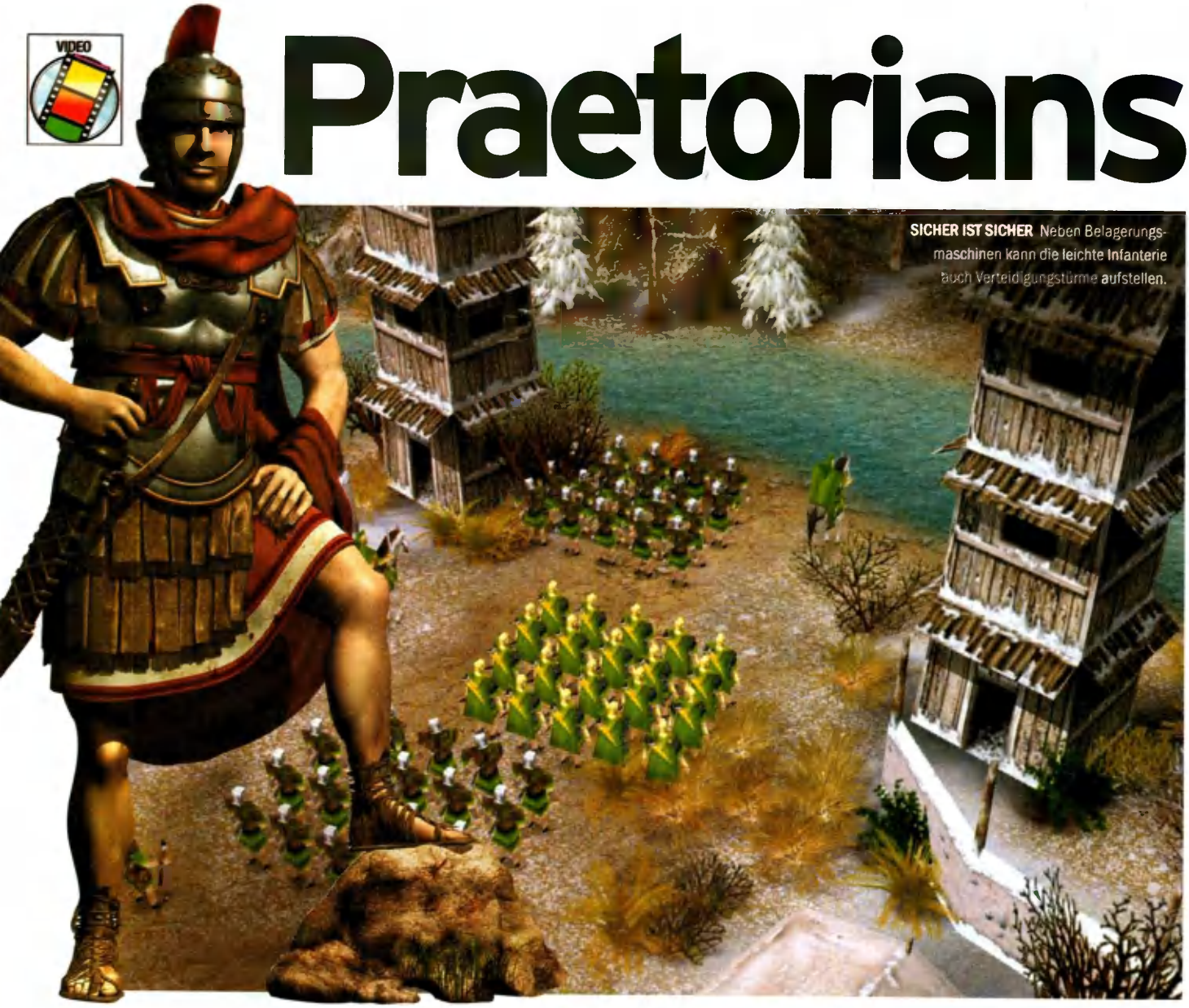
So geht's:

1. Jetzt per Xtra-Handy unter der T-D1 Kurzwahl 2020 registrieren lassen.
2. 1 Cent pro volle Gesprächsminute für alle eingehenden Anrufe* bis zum 31. 03. 2003 auf dem XtraClever-Konto gutschreiben lassen.
3. Konfetti ausstanzen und das Xtra-Guthaben feiern.
   Weitere Infos unter **www.t-mobile.de/xtraclever**

*Angebot gilt nicht für Rufumleitungen, Anrufe auf der Mobilbox oder im Ausland und eingehende Fax-/Daten-Verbindungen. Bei Nichterreichen von 50 Cent bis zum 31. 03. 2003 verfällt der angesammelte und noch nicht übertragene Betrag. Es besteht kein Anspruch auf Teilbeträge oder Barauszahlung.

Get more. T··Mobile···

Praetorians



SICHER IST SICHER Neben Belagerungsmaschinen kann die leichte Infanterie auch Verteidigungstürme aufstellen.

Skandal: **Die namensgebenden römischen Elite-Garden** tauchen auf den 3D-Schlachtfeldern gar nicht auf. Erleichternd: Der immensen taktischen Vielfalt tut das keinen Abbruch.

Nur drei Mehrspielerkarten und vier Solo-Missionen enthält die aktuelle Vorabversion von **Praetorians**. Und doch stecken in den Schlachten schon jetzt fast ebenso viele Finessen wie in Schwergewichten à la **Age of Mythology**. Anders als die Konkurrenz aus dem Echtzeit-Strategie-Lager zieht **Praetorians** seine Komplexität nicht aus drei Dutzend Truppentypen und 120 Technologie-Upgrades. Die entscheidenden Rollen spielen stattdessen Terrain und Formationen sowie die Kombination und Koordination der Kräfte.

Als römischer General ziehen Sie mit Bogenschützen, Lanzenträgern und den typischen Asterix-Legionären mit Schild und Kurzschwert gegen Gallier, Ägypter und verfeindete römische Armeen ins Feld. Statt einzelner Soldaten wie in **Warcraft 3** kommandieren Sie kleine Gruppen aus zehn bis 30 Männern. **Praetorians** konzentriert sich ganz auf den Kampf, vom Aufbaupart der C&C-Klone ist nicht mehr viel geblieben. Weder fällen Ihre Untergebenen Holz noch schmieden sie Waffen oder bauen Ställe. Lediglich die leichte Infanterie kann Belagerungsgerät wie Leitern oder Katapulte errichten oder mit einem Verteidigungsturm eine Stellung sichern. Dazu brauchen Sie nur einen „Rohstoff": Zeit. Der Truppennachschub funktioniert ganz ähnlich. Frische Einheiten gibt's nur in Dörfern, die Sie zu diesem Zweck besetzen müssen. Von allzu drängenden Anwerbeversuchen erholt sich die örtliche Bevölkerung aber nur sehr langsam. Bis starke Formationen wie die schwere Reiterei aufgestellt sind, vergehen einige Minuten.

Das stellt die Grafik-Engine der Pyro Studios (**Commandos 2**) – genau wie die Krieger – komplett dreidimensional dar, obwohl sich die Perspektive kaum verändern lässt. Die Entscheidung für die dritte Dimension hat vor allem spieltechnische Gründe. Kein Echtzeit-Kollege nutzt das 3D-Terrain so konsequent aus wie **Praetorians**. Ein Verband von Bogenschützen, der sich auf einem Hügel ver-

HINTERHALT Im Wald bleiben Freund und Feind vor neugierigen Blicken verborgen. Allerdings können sich nur leichte Truppen im Forst verstecken.

BASISLAGER Nur in solchen Dörfern dürfen Sie Nachschub rekrutieren. Zum Schutz haben die Legionäre einen Abwehrturm errichtet und ihn mit Bogenschützen besetzt.

ANSICHTSSACHE Nur für Zwischensequenzen in der Spiel-Engine fährt die Kamera so nah heran.

SCHILDKRÖTE Die römische schwere Infanterie schützt sich mit einem Schildwall vor Pfeilhagel.

schanzt hat, kann sich mühelos gegen drei feindliche Gruppen behaupten. Dank Höhenvorteil sehen sie weiter, schießen weiter und treffen besser. Verbergen sie sich dazu unter einem Blätterdach, sind ihnen ihre Opfer im Tal hilflos ausgeliefert. Einer der Gründe, warum Aufklärer zu den wichtigsten Einheiten im Spiel gehören: In solchen Situationen sind sie die einzigen, die den Hinterhalt aufspüren können – auch dank ihrer Haustiere, Raben oder Wölfe, die unbekanntes Gebiet gefahrlos ausspähen.

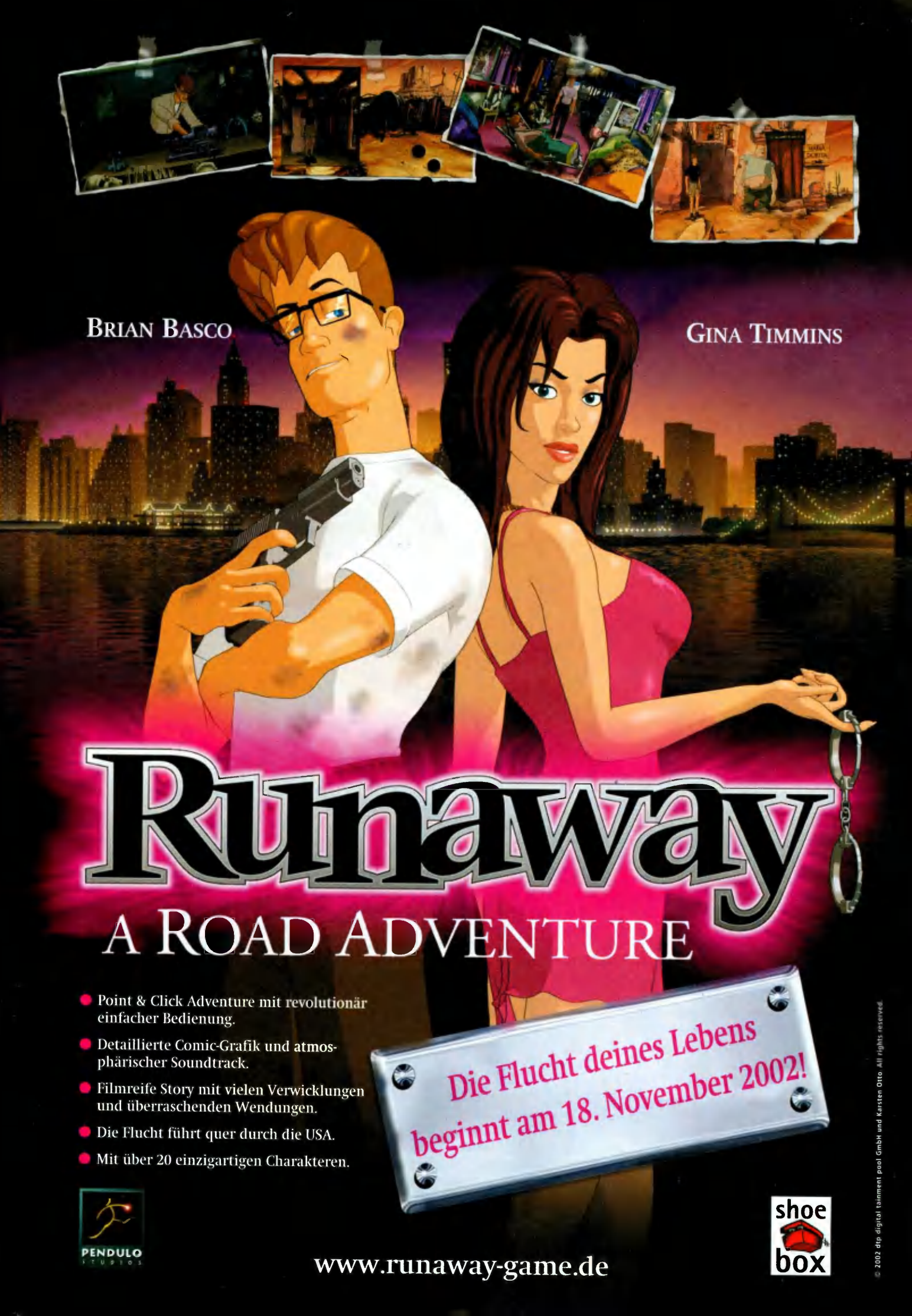
Weitere taktische Feinheiten ergeben sich durch die Kombination der Kräfte. Jede Waffengattung kommt mit einem Gegnertyp gut zurecht, versagt aber im Clinch mit einem anderen. Die germanische Kavallerie beispielsweise trampelt Plänkler einfach nieder. Gegen die Elite-Lanzenkämpfer zieht sie dagegen den Kürzeren. Jede Einheit hat ihre Spezialität. So fesseln Gladiatoren ihre Opponenten kurzzeitig mit Fangnetzen und Legionäre sind in der Schildkröten-Formation immun gegen Pfeilbeschuss, schleichen dafür aber nur noch übers Schlachtfeld.

20 Aufträge soll die Solo-Kampagne haben, in der Sie als römischer Feldherr an allen Fronten des Reiches gegen Barbaren und innere Feinde kämpfen. Mal belagern Sie ein gallisches Fort, mal eilen Sie einem eingekreisten Präfekten und seinen Männern zu Hilfe, mal müssen Sie selbst einer Übermacht standhalten. Der Schwierigkeitsgrad ist – wie von Pyro gewohnt – nicht von schlechten Eltern. Neulinge werden schon im Tutorial Niederlagen erleben: In der Betaversion ist der höchste von drei Schwierigkeitsgraden voreingestellt. Obwohl die Missionen einen guten Eindruck machen, liegt die wahre Zukunft von **Praetorians** wohl im Mehrspielermodus. Auf den gut ausbalancierten Karten für bis zu acht Spieler aufseiten der Römer, Gallier und Ägypter gewinnt einzig der bessere Feldherr, nicht derjenige, der die schönere Basis bauen kann. Spätestens eine halbe Minute nach Beginn einer Partie kommt es zu den ersten Scharmützeln, da sofort ein Wettlauf um die anfangs neutralen Dörfer entsteht. Einigeln, Vorstoßen, Abwehrtürme bauen, Hügel besetzen, aufklären – **Praetorians** spielt sich unglaublich temporeich, es gibt keine Minute Leerlauf!

ERSTEINDRUCK

*Die Vorabversion macht Lust auf mehr, auch wenn Pyro noch an der Bedienung feilen muss. Wer will schon ein Dutzend Tastaturkommandos auswendig lernen, um in Multiplayer-Partien rechtzeitig reagieren zu können? Für viele aus der C&C-Fraktion ist **Praetorians** wahrscheinlich zu kompliziert.* RÜDIGER STEIDLE

Entwickler ..... Pyro Studios
Anbieter ..... Eidos Interactive
Termin ..... Februar 2003


BRIAN BASCO
GINA TIMMINS
Runaway
A ROAD ADVENTURE
Point & Click Adventure mit revolutionär einfacher Bedienung.
Detaillierte Comic-Grafik und atmosphärischer Soundtrack.
Filmreife Story mit vielen Verwicklungen und überraschenden Wendungen.
Die Flucht führt quer durch die USA.
Mit über 20 einzigartigen Charakteren.
Die Flucht deines Lebens beginnt am 18. November 2002!
PENDULO STUDIOS
www.runaway-game.de
shoe box
© 2002 dtp digital tainment pool GmbH und Karsten Otto. All rights reserved.

ACTION

Ego-Shooter | Action-Adventures | Jump&Runs

Harry Potter und die Kammer des Schreckens

Im November dieses Jahres hat Harry Potter seinen zweiten PC-Auftritt. Auch der Nachfolger wird sich als „Tomb Raider Light" mit Adventure-Einlagen an ein jüngeres Publikum wenden, aber einige Neuerungen bieten – zum Beispiel einen Tag-und-Nacht-Zyklus. Tagsüber bringen Sie Harry neue Zaubersprüche bei, des Nachts dürfen Sie die Umgebung erkunden. Sie schleichen wie Meisterdieb Garrett, lugen um Ecken und lenken die Gegner mit Zaubersprüchen ab, um vorbeizuhuschen.

Will Rock

Der Spaß-Shooter **Serious Sam** bekommt Konkurrenz: **Will Rock**. Darin übernimmt der Spieler die Rolle des gleichnamigen Anti-Helden Willford Rockwell, kurz Will Rock genannt. Weil ein Titan Besitz von Wills Körper ergriffen hat, landet er im antiken Griechenland. Dort steuern Sie Will aus der Ego-Perspektive durch zehn Levels und kämpfen gegen Feinde, deren Ursprung in der griechisch-römischen Mythologie liegt. Als Waffe steht Ihnen zum Beispiel eine Armbrust zur Verfügung, die Flammen- und Giftpfeile verschießt. Die Besonderheit von **Will Rock**: Die Umgebung soll, ähnlich wie **Red Faction**, in ihre Einzelteile zerlegt werden können. Termin: Februar 2003.

SPLINTER CELL

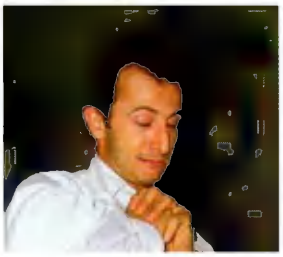
„Deutsche Version erscheint **ungekürzt**"

PC Games: Warum sollte man schleichen, wenn man auch schießen kann?

Gobbi: „Uns ist es wichtig, dem Spieler so viel Freiheit wie möglich zu lassen. Wenn er schießen will, so kann er das machen. Es gibt allerdings auch Missionen im Spiel, in denen es vorgeschrieben ist, zu schleichen – ein Alarm würde das Ende bedeuten."

PC Games: Wird es Änderungen in der deutschen Version geben?

Gobbi: „Wir veröffentlichen eine international einheitliche, unzensierte Version. Die deutsche Version erscheint ungekürzt und ist ab 16 Jahren freigegeben."



GRÉGOIRE GOBBI ist stellvertretender Generaldirektor bei Ubi Soft

PC Games: **Splinter Cell** ist eine Konsolenumsetzung. Wie sieht das Speichersystem aus?

Gobbi: „Ob der Spieler immer oder nur auf Speicherpunkten wird speichern können, diskutieren wir gerade."

PC Games: Inwiefern unterscheidet sich die Xbox-Version von der PC-Version?

Gobbi: „Was das Spiel betrifft, sind beide Versionen identisch. Logischerweise fällt die Steuerung auf dem PC dank Maus- und Tastaturkombination etwas leichter. Auch die Grafik sieht dank der höheren Auflösung noch besser aus."

Mechwarrior 4: Mercenaries

Mechwarrior 4: Mercenaries benutzt dieselbe Grafik-Engine wie das zwei Jahre alte **Mechwarrior 4** – und sieht daher leicht betagt, aber immer noch ordentlich aus. Spielerisch orientiert man sich dagegen eher am zweiten Teil: Sie übernehmen das Kommando über eine Mech-Gruppe, geben Befehle an die Mitstreiter oder springen per Tastendruck gleich ins gewünschte Cockpit, um die Sache selbst in die Hand zu nehmen. Erscheinungstermin: November 2002.

Breed

Der Halo-Konkurrent Breed wurde auf die erste Hälfte 2003 verschoben. Derzeit kümmern sich die Entwickler um den letzten Feinschliff hinsichtlich der Grafik und der Missionen. Außerdem will man die Grafik-Engine so programmieren, dass von Fans problemlos Mods erstellt werden können.

Tomb Raider 6

Lara-Fans werden sich gedulden müssen: Eidos hat den Erscheinungstermin von Tomb Raider: Angel of Darkness auf den Februar 2003 verschoben. Bis dahin wollen die Entwickler von Core Design noch Feintuning betreiben.

GTA-Kinofilm

Die GTA-Entwickler Rockstar sind derzeit auf der Suche nach einer Produktionsfirma, die einen GTA-Kinofilm umsetzt. Bisher ist man jedoch noch nicht fündig geworden. Ob es also tatsächlich einen Film geben wird, ist im Augenblick noch zweifelhaft.

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

1	19%	**Doom 3**	Ego-Shooter I Ende 2003 Activision
2	16%	**Splinter Cell**	Taktik-Shooter I 30. Januar 2003 Ubi Soft
3	15%	**Deus Ex 2: Invisible War**	Action-Adventure I Februar 2003 Eidos
4	12%	**GTA: Vice City**	Action-Adventure I N. n. b. Take 2
5	11%	**CS: Condition Zero**	Taktik-Shooter I September 2002 Vivendi Universal
6	8%	**Unreal 2**	Ego-Shooter I Januar 2002 Infogrames
7	6%	**Max Payne 2**	Third-Person-Shooter I 2003 Take 2
8	5%	**No One Lives Forever 2**	Ego-Shooter I Erhältlich Vivendi Universal
9	4%	**Freelancer**	SciFi-Action I Februar 2002 Microsoft
10	4%	**Half-Life 2**	Ego-Shooter I 2003 Nicht bekannt

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

IM ANGESICHT DES TODES
Ja[illegible]nd muss im [illegible]au[illegible] de[illegible]zelspielerkampagne mi[illegible]gefährlichen Spezi[illegible]-heiten fe[illegible]ig[illegible]den.

VIDEO

James Bond 007: Nightfire

Wer trinkt am laufenden Band Martinis, schleppt die dollsten Oscar-Preisträgerinnen ab und fährt auch noch die geilsten Autos? Bingo – James Bond.

007 ist einfach nicht totzukriegen. Seit 40 Jahren versuchen Superschurken und Oberganoven, den britischen Top-Agenten aus seinem Anzug zu pusten. Bislang ohne Erfolg, denn der smarte Spion schaffte es am Ende immer, den Spieß umzudrehen – zumindest auf der Leinwand. Ob auch Sie das Zeug zur Doppel-Null haben, können Sie bald selbst ausprobieren. Am 29. November veröffentlicht Electronic Arts den Ego-Shooter **James Bond 007: Nightfire**. Wir haben den Agenten-Shooter anhand einer spielbaren Beta bis aufs letzte Byte ausspioniert – hier ist unser Bericht.

Raphael Drake ist ein reicher Industrieller und sorgt sich um das Wohl der Menschheit. Angesichts der Bedrohung durch verrottende Nuklearsprengköpfe in den ehemaligen Ostblockstaaten bietet er den Regierungen großzügig seine Hilfe bei der Verschrottung an. Wer jetzt glaubt, der Typ wäre mit Mutter Teresa verwandt, hat wohl noch nie einen James-Bond-Film gesehen. Natürlich ist Drake scharf auf die Sprengköpfe, um mit ihnen die Welt zu erpressen. Und dreimal dürfen Sie raten, welcher Geheimagent Drake aufhalten soll. Sein Name ist Bond. James Bond.

Die Story von **007 Nightfire** hat nichts mit dem aktuellen Spielfilm **Stirb an einem anderen Tag** zu tun, der am 28. November in die Kinos kommt. Entwickler Gearbox (**Counter-Strike: Condition Zero**, **Halo** für PC, **Tony Hawk's Pro Skater 3**) wählte extra ein eigenes Szenario, um beim Missionsdesign möglichst freie Hand zu haben. Und diesen Freiraum haben die Designer gut genutzt, denn das Spiel ist bis zum Rand voll gestopft mit bekannten Action-Szenen quer durch alle Bond-Spielfilme. Mal geben Sie einer flüchtenden Kollegin mit einem Scharfschützengewehr Feuerschutz, in einer anderen Situation attackiert Sie ein Hubschrauber, während Sie in der Kabine einer Seilbahn festsitzen. Besonders heikel: Sie fahren mit einem Lift an der Außenfassade eines Hochhauses nach unten und werden dabei mit Raketen- und Maschinengewehrfeuer unter Beschuss genommen. Natürlich bricht der

SAG NIEMALS NIE Die Half-Life-Engine ist zwar steinalt, liefert dank Technologie-Upgrade aber immer noch respektable Ergebnisse.

Agenten-Spielzeuge

Ohne die kleinen Erfindungen von High-Tech-Tüftler Q wäre selbst unser Top-Spion James Bond aufgeschmissen. Wir stellen die wichtigsten Gerätschaften vor.

Der Aktenkoffer entfaltet sich zum vollautomatischen Maschinengewehr oder in eine hochexplosive, ferngesteuerte Bombe.

Mit dem Autoschlüssel starten Sie nicht nur den Wagen, sondern schalten auch Ihre Gegner mit einem Stromschlag aus.

Mit dem Laser der Armbanduhr sind kleine Schlösser kein Problem. Natürlich zeigt die Armband-Uhr auch die aktuelle Windows-Zeit an.

Das Handy ist zum Telefonieren oder Speichern von Telefonnummern unbrauchbar, gibt aber einen klasse Enterhaken ab.

In der Kreditkarte befindet sich eine CD-ROM mit einem Computervirus. Einmal infiziert, kann Erfinder Q sämtliche Daten auf dem PC analysieren.

Einen Kugelschreiber kann man immer mal gebrauchen. Vor allem, wenn der Stift Betäubungspfeile abschießt.

„Hast du mal Feuer?" Neben dem Anzünden von Zigaretten kann das Feuerzeug auch prima als Kamera benutzt werden.

Mit dem PDA knackt James jedes Schloss. Wie im richtigen Leben ist der Minicomputer sonst nicht zu gebrauchen.

Fahrstuhl dadurch langsam auseinander und Sie müssen sich schnell etwas einfallen lassen, sonst krachen Sie mit dem Haufen Schrott Hunderte von Meter in die Tiefe. Das Level- und Missionsdesign hebt sich die gesamte Spielzeit über wohltuend von anderen Shootern ab und erreicht schon fast **Half-Life**-Niveau. Die Geschichte wird in Videoclips mit Rendergrafik erzählt; beispielsweise besitzt jede der neun Missionen unserer Beta-Version einen aufwendigen Vor- und Abspann, inklusive zwei bis vier Zwischensequenzen – insgesamt mehr als 30 Minuten pure **Bond**-Atmosphäre. Die Jagd auf Raphael Drake führt Sie dabei rund um den Globus. Sie schleichen durch ein Schloss in den Alpen (inklusive Seilbahn!), liefern sich auf einem lauschigen Eiland im Süd-Pazifik heiße Feuergefechte oder erkunden im Raumanzug eine Weltraumstation.

Typisch für James Bond sind die High-Tech-Spielzeuge, mit denen der Spion in Diensten Ihrer Majestät auch die unmöglichsten Situationen ohne Kratzer übersteht (siehe Extra-Kasten). Besonders wichtig: die Sonnenbrille von Q. In den Schleichmissionen ist diese Sehhilfe extrem nützlich, da sie drei wichtige Funktionen innehat: Mit dem Röntgenblick erspähen Sie, was hinter verschlossenen Türen vor sich geht oder – typisch Bond – welche Sorte Unterwäsche die weiblichen Modelle so tragen. Natürlich lassen sich damit auch Wachmänner hinter Wänden ausmachen, glücklicherweise bleibt Ihnen bei der männlichen Spezies der Blick auf rosafarbene Schlüpfer erspart. In dunklen Gängen oder Räumen schalten Sie auf den Restlichtverstärker um und mit der Infrarot-Kamera können Sie Lichtschranken frühzeitig erkennen, so dass Sie keinen Alarm auslösen.

Stichwort Alarm: Unsere Beta-Version wies noch einige Bugs auf. Beispielsweise gab es Probleme beim Laden von Spielständen, stellenweise „hakte" der Sound und auch die Framerate war nicht immer optimal – trotz Athlon XP 2200, Geforce4 Ti-4600 und 512 MB RAM. Da das bei einer Beta-Version nicht allzu verwunderlich ist, gibt es von unserer Seite erst mal Entwarnung. Spätestens beim Test in der nächsten Ausgabe werden wir ja sehen, ob James Bond in den Schreibtischdienst zu Miss Moneypenny versetzt werden muss.

ERSTEINDRUCK

Aufgrund der Engine war ich erst skeptisch, doch die Beta hat's mir angetan. ***007 Nightfire*** *ist dank der Videos und Actionsequenzen ein ungewöhnlicher Shooter, der eines auf keinen Fall ist: langweilig.* DIRK GOODING

Entwickler ..... Gearbox Software
Anbieter ..... Electronic Arts
Termin ..... 29. November 2002

Splinter Cell

Vergessen Sie alles, was Sie über Tom-Clancy-Spiele bisher wissen: Splinter Cell wird anders – und eine Klasse besser.

Geheimagent Sam Fisher ist jemand, der stets haarscharf am Tod vorbeischrammt. Schon das Tutorial ist aufregend: Explosionen erschüttern ein Gebäude, Gänge stürzen ein, Rauch versperrt die Sicht. Der Spieler lernt in diesem hitzigem Umfeld die Steuerung: Die Pfeiltasten bewegen Sam wie in einem 3D-Shooter in die gewünschte Richtung, die Kamera lässt sich mit der Maus frei in alle Richtungen drehen. Beim Spielen fällt sofort eines ins Auge: die Hochglanz-Grafik. Die neueste **Unreal**-Technologie haben die Entwickler bis zum Anschlag ausgereizt. Partikeleffekte wie Feuer und Nebel schauen so realistisch aus, als würde man einen Film sehen. Die Schatten, die von Lichtquellen aus entstehen und im physikalisch korrekten Verhältnis an Böden, Wänden und Decken wandern, machen die Optik plastisch.

Sam hangelt sich an Röhren, während unter ihm die Flammen lodern, und springt über klaffende Löcher, bis er in einen Raum voll mit dunklem Qualm gelangt. In einem gewöhnlichen Action-Spiel müssten Sie umdrehen und einen alternativen Weg suchen. In **Splinter Cell** nehmen Sie eine coole Pose ein, zielen mit der Pistole und schießen die Fenster kaputt, damit der Rauch entweichen kann – der Weg ist frei.

In einer anderen Mission steht Sam lautlos in einem engen Gang, als überraschend eine Wache aufkreuzt. Ein Schuss auf die Neonlampe genügt, um alles in Dunkelheit zu hüllen. Sam stützt sich mit Händen und Füßen gegen die Wände, klettert hoch und klemmt sich wie eine Spinne, die still auf ihre Beute wartet, in den Zwischenraum. Das Nachtsichtgerät verrät, wann der verwirrte Widersacher direkt un- ter Ihnen verweilt – jetzt dürfen Sie das Zielobjekt mit einem geräuschlosen Kick bewusstlos schlagen.

Die Möglichkeiten, einen Gegner auszuschalten, sind vielfältig: Sam drückt sich mit dem Rücken an Wände, lugt um Ecken und schleicht sich auf diese Art und Weise unbemerkt an Feinde heran, wenn ihm die gerade den Rücken zudrehen. Oder er schießt durch wehende Vorhänge, auf denen sich die Schatten der Gegenspieler abzeichnen. Das hat Stil – sogar ohne Bullet-Time.

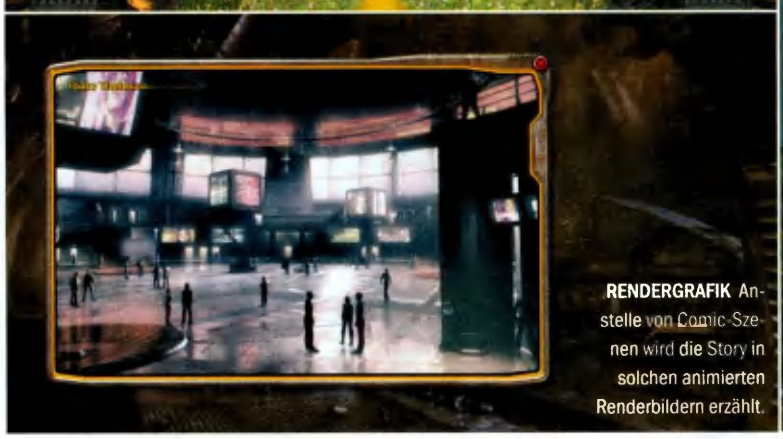
ERSTEINDRUCK

***Splinter Cell** wurde auf Januar verschoben, weil die Entwickler noch Feintuning vornehmen – das bedeutet erstens, dass ich noch etliche Monate auf den Titel warten muss und zweitens, dass er noch besser wird, als er sich jetzt schon spielt. Dieser Titel wird ganz, ganz groß!* THOMAS WEISS

Entwickler ..... Ubi Soft Montreal
Anbieter ..... Ubi Soft
Termin ..... Januar 2003

Aquanox 2: Revelation

LIEBE ZUM DETAIL Die Unterwasserwelt ist noch detaillierter als in Aquanox.



RENDERGRAFIK Anstelle von Comic-Szenen wird die Story in solchen animierten Renderbildern erzählt.

RESPEKTLOS Keine Chance trotz Totenkopf-Wappen – unsere Plasmakanonen bereiten diesem Piraten ein schnelles Ende.

Das Mannheimer Entwicklerstudio Massive Entertainment hörte bei der Entwicklung von Aquanox 2 auf die wohl wichtigste Meinung - nämlich die der Aquanox-Fans.

Tolle Grafik, spannende Missionen und jede Menge Adrenalin – der Unterwasser-Shooter **Aquanox** ist für Actionfans ein durchaus lohnenswerter Tauchgang. Beim „Drumherum" hatte das deutsche Entwicklerstudio Massive Development leider kein glückliches Händchen: Die Story ist lieblos per 2D-Standbild und Sprachausgabe in Szene gesetzt, die Menüs im Spiel lassen sich nur per Tastatur bedienen und die Joystick-Steuerung verdient das Prädikat „untauglich".

„Wir haben uns die Kritik der Spieler zu Herzen genommen", versicherte uns Alexander Jorias bei einem Besuch in der Redaktion. Als Designer war er maßgeblich an der Entwicklung von **Aquanox** beteiligt und arbeitet zusammen mit dem Rest von Massive am Nachfolger **Aquanox 2: Revelation**. „Die Steuerung wurde komplett überarbeitet, das Interface lässt sich nun kinderleicht bedienen", erklärte Jorias, während er uns eine weit fortgeschrittene Beta-Version von **Revelation** vorstellte. Auch die Präsentation der Geschichte wurde umgekrempelt. Anstelle von gezeichneten 2D-Bildchen spielt die Handlung nun in animierten Renderbildern, die Stimmen der Charaktere werden von professionellen Synchronsprechern gesprochen. Zwar gibt es immer noch keine Videos oder Sequenzen innerhalb der Spielgrafik, besser als die bunten Comic-Zeichnungen aus **Aquanox** sind die neuen Bilder aber allemal. Die Hintergrundgeschichte selbst hat nichts mit **Aquanox** zu tun – anstelle von Emerald „Dead Eye!" Flint spielen Sie den jungen und unerfahrenen William Drake, dessen Schiff von Söldnern gekapert wird. Gezwungenermaßen schließen Sie sich dem Haufen an und begeben sich auf die Suche nach sagenhaften Schätzen.

Thema Technik: Die Krass-Engine wurde in vielen Bereichen komplett renoviert. Mehr als ein Drittel der Programm-Routinen sind neu, was man der Grafik deutlich ansieht: Die Unterwasserwelt wirkt jetzt düsterer und die Beleuchtung ist von der Tiefe abhängig, in der man sich befindet. Auch die Schiffe sehen jetzt dank spiegelnder Oberflächen sowie Schmutz- und Rostflecken noch besser aus als in **Aquanox**.

ERSTEINDRUCK

*Massive hat in **Revelation** fast alle Kritikpunkte ausgemerzt, die mich in **Aquanox** gestört haben. Grafik, Missionen, Steuerung – alles nur vom Feinsten. Der öde Story-Modus nervt aber noch immer.* DIRK GOODING

Entwickler ..... Massive Development
Anbieter ..... Jowood
Termin ..... 29. November 2002

PROJECT NOMADS

Jetzt im Handel!

... after the disaster!

Story

Welch Katastrophe: Der Planet der Nomads zerbarst! - Eine faszinierende Welt aus schwebenden Felsinseln entstand - Ihre gewählte Spielfigur hat überlebt.

Und nun?

Vernichten Sie die Urheber der Katastrophe. Mit magischen Gegenständen machen Sie aus Ihrer Insel einen Kampfkoloss. Mit bewaffneten Flugapparaten sichern Sie weitere Artefakte und Rohstoffe. Denn der Showdown naht.

In diesem einmaligen Action-Strategy-RPG gibt es genug zu tun.

Packen Sie's an!

Features

- Packendes Action-Strategy-RPG
- Atemberaubende 3D-Umgebung mit spektakulärer Grafik
- Grenzenlose Flüge durch eine faszinierende Wolkenwelt
- 3 verschiedene Helden zur Auswahl: die schöne Susie, der gewitzte Robin oder der starke Goliath
- 8 Haupt-Quests mit zahlreichen Sub-Quests
- Mehr als 40 unterschiedliche Gegner
- Für jeden Charakter spezielle Effekte, Gebäude, Fahrzeuge etc.
- Ausgefallene und innovative Story
- Feuerbälle und Spellbombs zum Bekämpfen der Feinde
- Uneingeschränkte Bewegungsfreiheit zwischen den Inseln
- Steuern Sie Ihre eigene fliegende Insel
- Multiplayer für bis zu 8 Spieler über LAN oder Internet

PC Games 10/02 "... eines der wenigen innovativen Spiele dieses Jahres"

Computer Spiele 08/02 "Project Nomads sieht fantastisch aus!"

ECTS "Das beste Spiel der ECTS"

www.cdv.de
www.project-nomads.de

CDV Software Entertainment AG ist seit April 2000 am Neuen Markt Frankfurt notiert:

WKN: 548 812
Börsenkürzel: OGG
ISIN Code: DE 000 548 8126

Tel. 0700-CDVGAMES
2384263?

RADON LABS

cdv
www.cdv.de

ABENTEUER

Rollenspiele | Adventures

Post **Mortem**

Microïds (Syberia) arbeitet derzeit an einem Spiel namens Post Mortem. Das an den Film Noir angelehnte Adventure ist zeitlich zwischen den beiden Weltkriegen angesiedelt und versetzt den Spieler nach Paris. Sie sind Privatdetektiv Gus MacPherson und werden von einer geheimnisvollen Frau engagiert, um den Mord an ihrer Schwester und ihrem Stiefbruder aufzuklären. Post Mortem bietet eine dynamische Storyline, die durch die so genannte „natural dialogue engine" unterstützt wird, die es Ihnen ermöglicht, in Gesprächen nicht nur verschiedene Sätze, sondern auch den Tonfall auszuwählen und so direkt Ihre Gesprächspartner zu beeinflussen. Das Spiel erscheint voraussichtlich noch dieses Jahr.

Golden Land

Das russische Entwicklerteam Burut (Kreed) hat mit Golden Land ein ausgesprochen interessantes Rollenspiel in der Mache. In diesem epischen Spiel ist es Ihre Aufgabe, allein oder mit Freunden dem Höllenfürst Drah-Shoo Paroli zu bieten, der bereits zum zweiten Mal das friedliche Gold Land unterjochen will. Die riesige Spielumgebung besteht aus drei Kontinenten mit insgesamt über 200 begehbaren Locations. Highlight ist die eigens programmierte Engine, die alle Vorgänge physikalisch korrekt berechnet und eine vollständig interaktive Umgebung garantiert. Wann das Spiel erscheint und ob es Diablo oder Baldur's Gate zum Vorbild hat, ist noch nicht bekannt.

RUNAWAY

„Spieler und Publisher **sollten sich beruhigen.**"

PC Games: Warum habt Ihr Euch für die Entwicklung eines klassischen Point & Click-Adventures entschieden, anstatt auf 3D zu setzen?

Pinilla: „Weil es ganz einfach unser Lieblingsgenre ist. Vor **Runaway** haben wir bereits an zwei Adventures gearbeitet und wollten dem Genre treu bleiben. Lediglich einige technische Neuerungen haben wir dem Spiel hinzugefügt. In unseren Augen ist das Point&Click-System keinesfalls abgeschrieben; es benötigt lediglich etwas frischen Wind."

PC Games: Welche Spiele haben Euch zu **Runaway** inspiriert?

Pinilla: „Es waren nicht nur Spiele, auch Filme wie beispielsweise **Pulp Fiction**. Wir sind allerdings große Fans der ersten beiden Monkey Island-Teile und ich denke man wird - ob man nun will oder nicht - immer von dem inspiriert, was man mag."

FELIPE GÓMEZ PINILLA ist Spieldesigner bei den Pendulo Studios.

PC Games: Noch vor ein paar Jahren gab es viele Adventures und Spiele wie **Day Of The Tentacle** waren Superhits. Heutzutage produziert selbst Lucas Arts 3D-Adventures mit hohem Action-Anteil. Was ist passiert?

Pinilla: „Da gibt es viele Gründe. Zum einen sind 2D-Titel in der Produktion weitaus zeit- und kostenintensiver. Außerdem lassen sich die meisten Point&Click-Titel nicht auf Konsolen portieren, da sie sich am Besten mit einer Maus steuern lassen. Auf der anderen Seite gibt es viele phantastische Spiele, die nicht auf dem klassischen Point&Click-System basieren. Ich denke, sowohl Spieler als auch Publisher sollten sich beruhigen und neuen Ideen eine Chance geben."

PC Games: Wird es eine Fortsetzung zu **Runaway** geben?

Pinilla: „Ich fürchte, es ist noch zu früh, um über ein Sequel zu sprechen. Allerdings würde ich Brian und Gina sehr gerne wieder zusammen in einem Adventure sehen."

Runaway

Die ersten Outtakes aus der Synchronisation von Runaway wurden veröffentlicht. Christian Stark spricht Hauptcharakter Brian und kommt ins Schleudern - Publisher dtp will demnächst weitere Pannen veröffentlichen und alle Sprecher vorstellen. Auf www.pcgames.de halten wir Sie auf dem Laufenden.

AO - The Notum Wars

Mit The Notum Wars startet FunCom das Online-Rollenspiel Anarchy Online neu. Das Rundum-sorglos-Paket enthält Bugfixes, die für mehr Server-Stabilität sorgen sollen, und Erweiterungen für das eigentliche Spiel, wie etwa neue Fahrzeuge. The Notum Wars erscheint am 25. November und wird € 19,95 kosten.

Baphomets Fluch 2.5

Das Fanprojekt Baphomets Fluch 2.5 kommt voran. Dem Programmierteam Mind Factory gelang es, Alexander Schottky für die Sprachaufnahmen zu gewinnen; auf der offiziellen Homepage http://baphomet.gamesweb.com wurden außerdem Ausschnitte des Soundtracks veröffentlicht.

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

1	34%	**Gothic 2**	Rollenspiel I November 2002 Jowood
2	13%	**World of Warcraft**	Online-Rollenspiel I Februar 2004 Vivendi-Universal
3	11%	**Baphomets Fluch 3**	Adventure I August 2003 Revolution
4	10%	**Sam & Max 2**	Adventure I 2004 Lucas Arts
5	10%	**SW: Knights o. t. Old Republic**	Rollenspiel I März 2003 Lucas Arts
6	7%	**Star Wars: Galaxies**	Online-Rollenspiel I Dez. 2002 Lucas Arts
7	5%	**Morrowind Add-on**	Rollenspiel I 2003 Ubi Soft
8	4%	**Icewind Dale 2**	Rollenspiel I Erhältlich Virgin Interactive
3	3%	**Runaway**	Adventure I November 2002 dtp
10	3%	**Vollgas 2**	Adventure I 2003 Lucas Arts

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Runaway: A Road Adventure

BRUCHLANDUNG Ob Brian für den desolaten Zustand des Flugzeugs verantwortlich ist, wissen wir nicht. Verwendung hat er für das Wrack sicherlich allemal.

Die Hütte ist im Visier und das Maschinengewehr schußbereit.

EY An dem pfundigen Türsteher kommen wir bestimmt nicht ohne weiteres vorbei.

EY An dem pfundigen Türsteher kommen wir bestimmt nicht ohne weiteres vorbei.

Vor einem Jahr der Schock: **Dinamic ist pleite, die Adventure-Hoffnung Runaway erscheint nur noch in Spanien.** Die Suche nach einem bereitwilligen Publisher beginnt.

Die lange Wartezeit hat jetzt endlich ein Ende. Im November bringt der Hamburger Publisher dtp das klassische Point&Click-Adventure komplett übersetzt und frisch synchronisiert in den Handel. Die Mischung aus computermodellierten 3D-Charakteren und gemalten 2D-Hintergründen ist zwar anfangs gewöhnungsbedürftig, offenbart jedoch bereits nach kurzer Zeit einen ganz eigenen Charme. Von der grafischen Gestaltung abgesehen ließen sich die Entwickler auf keine Experimente ein. **Runaway** ist so humorvoll wie **Monkey Island**, knifflig wie **Day Of The Tentacle**, durchgestylt wie **Vollgas** und spannend wie **Baphomets Fluch**. Sie sind Brian Basco, ein gewöhnlicher Physikstudent, dessen Leben sich schlagartig verändert, als ihm die vollbusige Gina vors Auto läuft und er sie ins nächstgelegene Krankenhaus bringt, wo ihr prompt mysteriöse Gestalten nach dem Leben trachten. Das schweißt Brian und Gina zusammen und so durchlebt das ungleiche Gespann eine abgefahrene Odyssee, trifft auf zahlreiche bizarre Gestalten und löst knackige Rätsel. Die werden im Spielverlauf zunehmend abgedrehter. Liegt des Rätsels Lösung anfangs noch auf der Hand, müssen Sie später schon mehrmals um die Ecke denken, damit Sie weiterkommen. Was bis jetzt von **Runaway** zu sehen war, stimmt positiv. Das Spiel wirkt wie aus einem Guss und sieht auch ohne 3D-Umgebung fantastisch aus. Für eine professionelle Vertonung sorgt unter anderem Synchronsprecher Christian Stark, der Brian seine Stimme leiht und bereits als göttlicher Berater in **Black & White** zu hören war.

ERSTEINDRUCK

Runaway beweist eindrucksvoll, dass klassische Point&Click-Abenteuer noch lange nicht zum alten Eisen gehören, wartet mit ansprechenden Rätseln auf und hat das Zeug dazu, mehr als nur ein lange verschollen geglaubter Adventure-Geheimtipp zu werden. DAVID BERGMANN

Entwickler ..... Pendulo Studios
Anbieter ..... dtp
Termin ..... November 2002

Der Kaiser der Spiele-PCs
ANNO 2002

PC-SPEZIALIST
Intel® Pentium® 4 2,4 GHz

• Intel® Pentium® 4 Prozessor (FSB 533) mit 2,4 GHz • Markenmainboard **mit** 4xPC1, 1 (8 x) AGP, 3xDIMM, **USB 2.0, etc.** • 256 **MB** superschneller **DDR RAM** PC333 Markenspeicher • Grafikkarte powered by **ATI RADEON** 9700Pro mit 128 **MB** DDR und TV-Out • 80 **GB** Markenfestplatte • **Schneller 48x 12x 48x CD-Brenner** • **Schnelles** 16x 48x DVD-Laufwerk • Firewire onboard • Creative Soundblaster 5.1 • Diskettenlaufwerk: **3,5"** • **PC-SPEZIALIST** Qualitätsmaus und **ergonomische** Tastatur • Qualitätsgehäuse **mit** 350 **Watt Netzteil** • **24 Monate** Gewährleistung

1399,-

Servicekauf möglich: 24 x 65,- Euro*

PC SPEZIALIST

Computing // Mobility // Digital Image // Video & DVD // Music

...einfach sympathisch!

Deutschland: 02625 Bautzen, fon 0 35 91/48 00 91 • 06847 Dessau, fon 0 340/66 13 66 • 07407 Rudolstadt, fon 0 36 72/3 49 20 • 07743 Jena, fon 0 36 41/5 30 00 • 08060 Zwickau, fon 0 375/5 89 99 0 • 09599 Freiberg, fon 0 37 31/45 90 85 • 12555 Berlin, fon 0 30/65 26 11 00 • 14467 Potsdam, fon 0 331/29 85 20 • 16225 Eberswalde, fon 0 33 34/21 29 24 • 17033 Neubrandenburg, fon 0 395/36 32 10 • 17489 Greifswald, fon 0 38 34/88 92 66 • 18146 Rostock, fon 0381/6 86 68 80 • 18435 Stralsund, fon 0 38 31/38 31 18 • 21339 Lüneburg, fon 0 41 31/20 76 10 • NEU 22525 Hamburg, fon 0 40/4 71 10 20 • 23554 Lübeck, fon 04 51/48 42 10 • 23966 Wismar, fon 0 38 41/63 20-0 • 26133 Oldenburg, fon 04 41/36 14 84-0 • 27576 Bremerhaven, fon 04 71/3 08 09 24-0 • 30449 Hannover, fon 05 11/45 10 61 • 32257 Bünde, fon 0 52 23/18 77 10 • 32425 Minden, fon 05 71/64 61 30 • 33100 Paderborn, fon 0 52 51/50 01 00 XL • 33609 Bielefeld, fon 05 21/96 96-0 XL • 34497 Korbach, fon 0 56 31/5 01 69-0 • 38102 Braunschweig, fon 05 31/28 10 40 XL • 42651 Solingen, fon 02 12/22 23 70 • 44143 Dortmund, fon 02 31/5 60 04 92 • 44575 Castrop-Rauxel, fon 0 23 05/1 80 43 • 46284 Dorsten, fon 0 23 62/9 93 70 • 48145 Münster, fon 02 51/1 33 99-0 • 49082 Osnabrück, fon 05 41/5 00 98-0 • 50968 Köln, fon 02 21/34 80 20 • 54294 Trier, fon 06 51/8 28 99-0 • 54416 Wittlich, fon 0 65 71/14 69-0 • 55218 Ingelheim, fon 0 61 32/7 89 50 • 55252 Mainz/Kastel, fon 0 61 34/18 55-0 • 55543 Bad Kreuznach, fon 06 71/8 96 66-0 • 55743 Idar-Oberstein, fon 0 67 81/36 05 60 • 57078 Siegen, fon 02 71/8 80 91-0 • 58097 Hagen, fon 0 23 31/80 81 88 • 60489 Frankfurt/Rodelheim, fon 0 69/97 88 70 XL • 61169 Friedberg, fon 0 60 31/7 21 80 • 63067 Offenbach, fon 0 69/8 00 70 80 • 63452 Hanau, fon 0 61 81/9 83 93-0 • 63743 Aschaffenburg, fon 0 60 21/31 09 50 • 66121 Saarbrücken, fon 06 81/68 57 01-17 0 -18 • 66538 Neunkirchen, fon 0 68 21/4 70 04 • 66740 Saarlouis, fon 0 68 31/48 96 60 • 78224 Singen, fon 0 77 31/99 47-0 • 78467 Konstanz, fon 0 75 31/99 44-0 • 81377 München-Süd, fon 0 89/7 10 66 8-0 XL • 82205 Gilching, fon 0 81 05/3 76 10 • 83059 Rosenheim/Kolbermoor, fon 0 80 31/29 90 29 • 85055 Ingolstadt, fon 08 41/9 51 32 90 • 85354 Freising, fon 0 81 61/4 29 00 • 86154 Augsburg, fon 08 21/41 10 41 • 88045 Friedrichshafen, fon 0 75 41/3 78 66 70 • 88131 Lindau, fon 0 83 82/27 57-0 • 88212 Ravensburg, fon 0 751/36 35-10 • 89231 Neu-Ulm, fon 07 31/72 36 63 • 90489 Nürnberg, fon 09 11/95 51 20 • 91052 Erlangen, fon 0 91 31/16 03 60 • 92318 Neumarkt i. d. Opf., fon 0 91 81/29 32-0 • 93059 Regensburg, fon 09 41/46 51 60 • 94036 Passau, fon 08 51/4 90 38 68 • 95032 Hof, fon 0 92 81/79 55-00 • 95448 Bayreuth, fon 09 21/7 85 18-0 • 99099 Erfurt, fon 03 61/42 74 60 • 99867 Gotha, fon 0 36 21/42 46-0 **Luxemburg:** 8009 Luxemburg, fon 0 03 52/31 61 54-1

PC-SPEZIALIST Stützpunkthändler 09126 Chemnitz, sysWare Häßler & Thon GbR, fon 03 71/4 01 31 10 • 14974 Ludwigsfelde, LU.COM Mühle, fon 0 33 78/5 10 30 • 31515 Wunstorf, TriTec Computersysteme, fon 0 50 31/91 33 37 • 35390 Gießen, Computer Shop Regelin GmbH, fon 0641/97 44 50 • 35745 Herborn, bollmann.net GmbH, fon 0 27 72/4 75 70 • 42551 Velbert, Andreas Fenner, fon 0 30 51/3 18 80 • 48231 Warendorf, Elektronik & Computersysteme Müller GmbH & Co. KG, fon 0 25 81/6 80 09 • 54568 Gerolstein, Copyfax W & P GmbH, fon 0 65 91/95 35-0 • 59065 Hamm, ADC Elektronik, fon 0 23 81/5 94 72 • 71522 Backnang, JES Computer, fon 0 71 91/32 26-0 • 82515 Wolfratshausen, PC Profi Timo Bastug, fon 0 81 71/48 98 36 • 98693 Ilmenau, Concept Computermarkt Ilmenau GmbH, fon 0 36 77/67 89 35 • 99734 Nordhausen, Sytempartner Computervertriebsgesellschaft, fon 0 36 31/97 47 37 • Weitere PC-SPEZIALIST Stützpunkthändler finden Sie auf unserer Homepage unter www.pcspezialist.de

GIGGS.
DAVIDS.
CARLOS.

OHNE DICH SIND SIE NICHTS.

EA SPORTS
It's in the game

Du bist der 12. Mann.

FIFA

PlayStation 2

Du stehst im Bernabeu Stadion. Es ist das Finale. Der Controller liegt in deiner Hand. Giggs spielt in deinem Team. Wenn er heute schlecht spielt, ist es deine Schuld. Macht er ein Tor, ist er der Held. Das ist Fussball. Geh auf den Platz. Du bist der 12. Mann. fifa2003.ea.com

SPORT

Sportspiele | Rennspiele | Simulationen

Die Feature-Liste ist lang: Verbesserte 3D-Grafik, sechs neue Spielmodi, leichtere Zugänglichkeit für Anfänger, ein True-Swing-Modus (Echtzeitschwung) und sogar Golfkommentatoren bietet EA Sports dieses Jahr auf, um Microsofts Links 2003 die Vorherrschaft zu entreißen. Wie in EA-Sports-Spielen schon selbstverständlich, ist Tiger Woods nicht der einzige Star: Ty Tryon und Jesper Parnevik sind zwei weitere der integrierten PGA-Profis. Das Spiel soll ab dem 22. November in den Händlerregalen stehen, einen ersten Eindruck können Sie sich jedoch schon anhand des Videos auf unserer Heft-DVD verschaffen.

DTM Race Driver

Das Team von Codemasters gibt sich richtig Mühe und erweitert das Rennspiel bis zum Februar 2003 gegenüber der bereits erhältlichen PlayStation2-Version. So können auf dem PC 20 statt bisher 14 Fahrzeuge dargestellt werden, die man dank implementiertem EAX und 5.1-Soundoption auch in besserer Qualität hören kann. Neben einem erweiterten Qualifying-Modus und Schadensmodell werden dem Spieler auch die aktuellsten Fahrer- und Streckendaten sowie ein Online-Modus spendiert.

Colin McRae 3

Auf der Cover-DVD finden Sie ein neues Video mit Spielszenen des dritten Colin McRae-Teils. Laut Codemasters darf sich der PC-Spieler gegenüber den grob aufgelösten Konsolen-Fassungen jedoch auf eine noch schönere Grafik freuen. Die Arbeit an den Strecken und Autos sowie dem Handling ist abgeschlossen, die Engländer arbeiten jetzt am Engine-Tuning.

Tony Hawk 4

Das beliebte Funsport-Spiel steht auf dem PC ohne Nachfolger da – zumindest in diesem Jahr. Zwar wird eine Umsetzung des vierten Teils der Tony Hawk-Serie von Publisher Activision nicht generell ausgeschlossen, doch liegen zurzeit keine Planungen diesbezüglich vor. Besonders schade, wenn man den coolen Soundtrack gehört hat: System of a Down, Iron Maiden und Sex Pistols geben sich die Ehre, genauso wie AC/DC.

MERCEDES-BENZ WORLD RACING

„Der Spieler mimt **den Werksfahrer**"

PC Games: Was ist der aktuelle Erscheinungstermin von **MBWR**?

Leicht: „**World Racing** erscheint zunächst in einer Fassung für die Xbox. Eine PC-Fassung von **World Racing** soll noch im ersten Quartal 2003 auf den Markt kommen."

PC Games: Wie sieht der Produktionsstatus von **MBWR** aus?

Leicht: „Wir befinden uns in der Schlussphase. Unsere Technik steht und die Szenarien sind fertig. Es liegen noch etwa vier Wochen Arbeit vor uns, um alle optischen und technischen Highlights umzusetzen."

PC Games: Gibt es einen Karriere-Modus? Falls ja, wie sieht der genau aus?

Leicht: „Ja, der Karriere-Modus ist das Kernstück von **World Racing**. Der Spieler übernimmt die Position eines Werksfahrers. Zu Beginn wählt er sich einen Charakter und diese Figur speichert im Verlauf des Spiels seine Fahrleistungen, Platzierungen und sogar Daten über sein Fahrverhalten."

ANDREAS LEICHT ist zuständig für PR und Qualitätssicherung bei Synetic

PC Games: Wie weit geht die Zusammenarbeit mit Mercedes-Benz? Kannst du uns ein Beispiel nennen?

Leicht: „Uns wurden nicht nur technische Zeichnungen und Daten, digitale Soundaufzeichnungen für Motorengeräusche und andere benötigte Detaildaten zur Verfügung gestellt. Zur Recherche an Klassikern wie der Pagode wurde uns auch ein Besuch in Stuttgart ermöglicht und wir konnten im Museum und an anderen Orten die Wagen detailliert ablichten."

PC Games: Gibt es in MBWR Tuning-Möglichkeiten?

Leicht: „Auf ein generelles Tuning der Fahrzeuge haben wir bei **World Racing** verzichtet. Durch die eng gestaffelte Fahrzeugpalette ist ein Tuning nicht nötig. Das bedeutet aber für den Spieler nicht, dass er auf die Modelle von AMG verzichten muss."

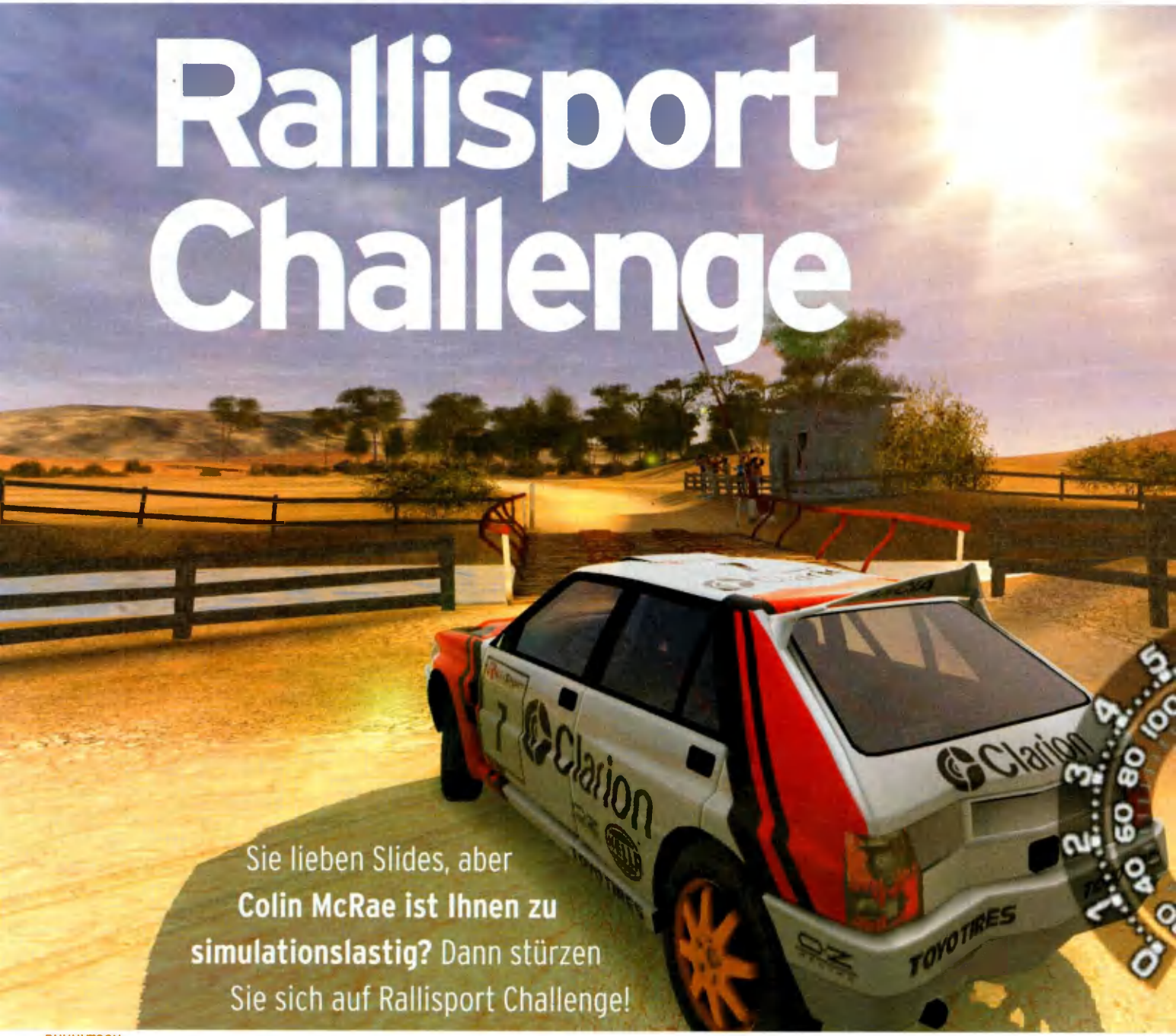
HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

1	25%	**NfS: Hot Pursuit 2**	Rennspiel I Oktober 2002 Electronic Arts
2	24%	**FIFA 2003**	Fußball-Simulation I Nov. 2002 EA Sports
3	15%	**Colin McRae Rally 3**	Rallye-Simulation I 1. Quartal 2003 Codemasters
4	14%	**DTM Race Driver**	Rennspiel I November 2002 Codemasters
5	7%	**NBA Live 2003**	Basketball-Simulation I Dez. 2002 EA Sports
6	4%	**Knight Rider**	Rennspiel I November 2002 Davilex
7	3%	**Mercedes-Benz World Rac.**	Rennspiel I Februar 2003 TDK
8	3%	**Lamborghini**	Rennspiel I März 2003 Rage
9	3%	**WWE Raw**	Wrestling-Simulation I Nov. 2002 THQ
10	2%	**Madden NFL 2003**	Football-Simulation I Erhältlich EA Sports

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Rallisport Challenge



Sie lieben Slides, aber Colin McRae ist Ihnen zu simulationslastig? Dann stürzen Sie sich auf Rallisport Challenge!

RUUUUTSCH. Die 90°-Brückenauffahrt wird im klassischen Rallye-Stil gelöst.

Die in diesem Spiel dargestellten Fahrszenen entsprechen nicht der Realität, versuchen Sie nicht, diese mit Ihrem Auto nachzuahmen. Wer angesichts dieser Warnung beim Spielstart Action satt erwartet, wird nicht enttäuscht. **Rallisport Challenge** hat bei Xbox-Besitzern einen guten Namen, und zwar zu Recht, wie die Umsetzung für den PC jetzt zeigt. Dabei präsentiert Microsoft wesentlich mehr als nur stupide Raserei durch eine Hand voll verschiedener Landschaften. Die Ausstattung ist üppig: Mit 25 Autos hetzt man über 48 Strecken. Der Fuhrpark reicht von einem aufgedonnerten Peugeot 306 (275 PS) bis zum exotischen Suzuki Grand Vitara PP Special mit stattlichen 981 Pferdchen.

Im Einzelrennen-Modus oder gegen die Zeit sind anfangs die Eiswettbewerbe und die Standard-Rallyes (in Etappen auf abgesperrten Sand- oder Matschwegen) verfügbar. Nach und nach spielt man Hill-Climbing (namensgetreu hat man mit extremen Steigungen zu kämpfen) und Rally Cross (häufig wechselnde Untergründe, beispielsweise 60% Matsch, 40% Asphalt) frei. Das Hauptaugenmerk liegt allerdings auf dem Karrieremodus. Durch Erfolge steigt man in einem Rangsystem (Pro, Expert, Classic, Unlimited) auf und tritt auf schwierigeren Kursen und mit stärkeren Autos an. Die unterscheiden sich fahrerisch aber nur durch die höhere Geschwindigkeit und schnellere Beschleunigung von ihren jeweiligen kleinen Geschwistern. Das Fahrverhalten ist generell sehr gutmütig und verzeiht unrealistisch viele Fehler (Schraube in der Luft und es geht weiter, als wäre nichts), man kann jedoch eindeutige Unterschiede bei wechselnden Bodentypen, zum Beispiel von Asphalt zu Sand, ausmachen.

Betrachtet man die Boliden in einer der Außenansichten, ist ein simples Schadensmodell zu erkennen. Bei Unfällen verbeult der Wagen etwas, und die Scheiben gehen zu

DES KONKURRENTEN VEHIKEL Das Auto von Colin McRae, der seinen Namen für das Konkurrenzprodukt von Codemasters hergibt.

EIN KÄFER KEHRT ZURÜCK Kult-Bug Herbie pflügt sich durch den borealen Nadelwald und macht ihnen dabei ordentlich Feuer unterm Hintern.

ALTER SCHWEDE [redacted] schwedischen Nationalfarben (schwedisches Fabrikat) - fahren alle Schweden so?

EISKALT Grafisch opulent wirken nicht nur die Wagen, sondern auch der Untergrund: Das Sonnenlicht führt zu schönen Lichtreflexen auf dem rauen Eisparcours.

LAWRENCE VON ARABIEN 250 Pferde galoppieren durch die Wüste. Erstaunlich, dass auf dem Boden sogar Bäume wachsen können.

Bruch. Auf das Fahrgefühl hat das aber keinen Einfluss. Man kann ruhig mal mit 180 km/h einen Ausflug in die Botanik unternehmen und dabei ein paar Bodenwellen überfliegen, ohne Änderungen zu bemerken. Neben dem Fahrmodell ist das ein weiterer Aspekt, weshalb sich **Rallisport Challenge** eher mit Fun-Racern à la **Need for Speed** vergleichen lässt als mit ausgewachsenen Simulationen vom Typ eines **Colin McRae Rally 3** – schließlich sind dort nicht nur detailliertere Schäden dargestellt (nach einem Reifenplatzer wird die Felge „nackt" gezeigt), sondern die Unfälle wirken sich auf das Fahrverhalten aus (demolierte Aufhängung, der Wagen fängt an zu eiern).

Technisch schenken sich die beiden nichts: Die **Rallisport Challenge**-Grafik ist ein wahrer Augenschmaus, obwohl die Landschaften etwas hinter den Wagen (Environment Mapping für Spiegeleffekte) und Strecken (Pixel-Shader-Effekte, besonders bei Eisrennen deutlich zu sehen) zurückstehen. Trotzdem ist die Codemasters-Simulation überlegen: Die Vehikel sehen beim Konkurrenten noch eine Spur realer aus und glänzen weniger übertrieben, die Präsentation wirkt dort eher wie eine Fernsehübertragung. Gleiches gilt für den Sound: Die etwas dünn klingenden Motoren von **Rallisport** können nicht ganz mit den röhrenden Sounds von **Colin McRae 3** mithalten.

ERSTEINDRUCK

***Rallisport Challenge** macht weder Simulations-Profis noch Sonntagsfahrer so richtig glücklich, sondern bringt Elemente beider Genres zusammen. Mit dem motivierenden Karrieremodus und mit abwechslungsreichem Fahrgefühl durch die wechselnden Streckentypen eignet es sich für Liebhaber wilder Power-Slides à la* **Bleifuß Fun.** JUSTIN STOLZENBERG

Entwickler ..... Microsoft
Anbieter ..... Microsoft
Termin 14.11.2002

Jetzt kommt Dell ins Spiel.

100 € MAIL-IN-RABATT

gültig bis zum 12.11.2002

Holen Sie sich 100 € wieder! Einfach Mail-In-Coupon mit Ihrer Rechnung einsenden – alle Details unter www.dell.de/mail-in.

Microsoft® Windows® XP Professional (OEM) / Aufpreis zu Microsoft® Windows® XP Home Edition nur 116 €
- Das optimale Desktop Betriebssystem für Unternehmen
- Erhöhte Produktivität und einfache Bedienbarkeit

Microsoft® Office XP SB (OEM) Aufpreis zu Microsoft® Works 6.0 nur 325 €. **Bei Online Bestellung um 100 € reduziert.**
- Das Standardpaket für den Einzelanwender von heute
- Ermöglicht eine optimale Integration aller Anwendungen

Microsoft® Office XP Professional (OEM) Aufpreis zu Microsoft® Works 6.0 nur 499 €. **Bei Online Bestellung um 100 € reduziert.**
- Die umfassende Lösung für professionelle Büro- und Teamarbeit
- Zusätzlich zu den Kernprogrammen von MS Office XP enthält MS Office XP Professional: MS PowerPoint® und die MS Office XP-Datenbanklösung

Dell™ Performance PC Dimension™ 4550

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.40B GHz – max. 2.80B GHz
- Intel® 845 Chipsatz mit 533 MHz PSB
- 256 MB PC333 Single Channel DDR-SDRAM
- **60 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM**
- 64 MB Nvidia Geforce4 MX 420 Grafikkarte mit TV Out
- **12x DVD und 32x/10x/40x CD-RW Combo Laufwerk**
- Integrierte Soundlösung, Kopfhörer-Anschluss vorne
- Harman Kardon Stereo Aktivlautsprecher
- **Integrierter Intel® Pro 10/100 Ethernet Netzwerkanschluss**
- Dell™ Tastatur, Microsoft® Intelli Maus, 3.5" Floppy, 6x USB 2.0
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[2], Norton Anti Virus 2002 OEM, Microsoft® Works 6.0 (OEM)
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service
  Aufpreis für 3 Jahre Vor-Ort-Service nur 116 €
  Aufpreis für Installationsservice nur 199 €

849 €

Systempreis ohne Monitor, inkl. 100 € Mail-In-Rabatt
Ohne Mail-In-Rabatt: 949 €

19" Monitor M992 nur 289 €
- mit 512 MB Single Channel DDR-SDRAM: + 170 €
- mit separaten 16x DVD und 40x CD-RW Laufwerken: + 70 €
- optional Modem: + 47 €; ISDN-Karte: + 116 €

Finanzierung schon ab 27,92 € mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

1020-D5102

Dell™ Turbo Allround PC Dimension™ 8250 NEU!

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 2A GHz – max. 2.80B GHz
- Intel® 850 Chipsatz mit 400 oder 533 MHz PSB
- **256 MB PC1066 Dual Channel RDRAM**
- **60 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM**
- 64 MB Nvidia Geforce4 MX 420 Grafikkarte mit TV Out
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- Integrierte Soundlösung, Kopfhörer-Anschluss vorne
- Harman Kardon Stereo Aktivlautsprecher
- **Integrierter Intel® Pro 10/100 Ethernet Netzwerkanschluss**
- Dell™ Tastatur, Microsoft® Intelli Maus, 3.5" Floppy, 6x USB 2.0
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[2], Microsoft® Works 6.0 (OEM), Norton Anti Virus 2002 (OEM)
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service
  Aufpreis für 3 Jahre Vor-Ort-Service nur 116 €
  Aufpreis für Installationsservice nur 199 €

899 €

Systempreis ohne Monitor, inkl. 100 € Mail-In-Rabatt
Ohne Mail-In-Rabatt: 999 €

17" TFT Display 1702FP nur 709 €
- mit 80 GB** Festplatte, 7200 UpM: + 30 €
- 64 MB Nvidia Geforce4 Ti4200 Grafikkarte (DVI & TV Out): + 116 €
- mit Microsoft® Office XP SB statt Works 6.0: + 325 €

Finanzierung schon ab 29,56 € mtl./Laufzeit 36 Monate

1020-D9002

Dell™ Gamer PC Dimension™ 8250 NEU!

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.40B GHz – max. 2.80B GHz
- Intel® 850 Chipsatz mit 533 MHz PSB
- **256 MB PC1066 Dual Channel RDRAM**
- 80 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM
- **64 MB Nvidia Geforce4 Ti4200 Grafikkarte (DVI & TV Out)**
- **Separates 16x DVD-ROM und 40x/10x/40x CD-RW Laufwerk** inkl. Software Adaptec EasyCD Creator
- Creative Labs SoundBlaster Live! Value PCI Soundkarte
- Harman Kardon HK 395 Stereo Aktivlautsprecher inkl. Subwoofer
- **Integrierter Intel® Pro 10/100 Ethernet Netzwerkanschluss**
- Dell™ Tastatur, Microsoft® Intelli Maus, 3.5" Floppy, 6x USB 2.0
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[2], Norton Anti Virus 2002 (OEM), Microsoft® Works 6.0 (OEM)
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service
  Aufpreis für 3 Jahre Vor-Ort-Service nur 116 €
  Aufpreis für Installationsservice nur 199 €

1.199 €

Systempreis ohne Monitor, inkl. 100 € Mail-In-Rabatt
Ohne Mail-In-Rabatt: 1.299 €

18" TFT Display 1800FP nur 835 €
- mit 120 GB** Festplatte: + 82 €
- mit 128 MB ATi Radeon™ 9700Pro (DVI & TV Out): + 290 €
- mit 512 MB PC1066 Dual Channel RDRAM: + 232 €

Finanzierung schon ab 39,43 € mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

1020-D9102

intel inside pentium 4

Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt. und zzgl. Versandkosten in Höhe von 75 €. Angebot gültig bis 30.11.2002. Preisänderungen vorbehalten. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Kundendaten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung. Monitor- und Displaypreise sind nur gültig beim Kauf eines Dimension™ Systems. Monitorabbildungen sind modellähnlich. Dell™ Dimension™ Angebote ohne Monitor. Hier sehen Sie nur einige Beispiele zahlreicher PC- und Notebook-Konfigurationen. Rufen Sie an für Ihre individuelle Wunschkonfiguration. **Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes; die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. [1]Effektiver Jahreszins nur 11,9 % (Laufzeit 36 Monate). Ein Angebot der CC-Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt. [2]Microsoft® Software wird in einer OEM-Version geliefert. Microsoft® OEM Software wird von Dell™ ab Werk vorinstalliert und optimiert. Zum Lieferumfang gehören eine Recovery CD für die Wiederherstellung der Software und eine Dell™ Treiber CD. Die Recovery CD kann nur auf Dell™ Systemen installiert werden. Handbuch/Dokumentation erhalten Sie in der Online Version. Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiergeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). Dell™, das Dell™ Logo, Dimension™ und Inspiron™ sind Warenzeichen der Dell Computer Corporation. Die Logos Intel Inside® und Pentium® sind eingetragene Warenzeichen der Intel® Corporation und ihrer Niederlassungen in den USA und in anderen Ländern. Trinitron® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sony Corporation. Microsoft® und Windows® sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation.

Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen.

Abbildungen können vom Angebot abweichen. Angebot ohne Monitor.

15" TFT-Display **nur 370 €**

Top-Angebot des Monats:

Dell™ Spezial Angebot PC Dimension™ 4550

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.53B GHz – max. 2.80B GHz
- Intel® 845 Chipsatz mit 533 MHz PSB
- 512 MB PC333 Single Channel DDR-SDRAM
- 120 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM
- 128 MB ATi Radeon™ 9700 AGP Grafikkarte (DVI & TV Out)
- 4x DVD+RW Brenner

Spitzengrafik: die neue ATi Radeon™ 9700
Schneller brennen: 4x DVD+RW Brenner

- Creative Labs SoundBlaster Live! Dolby PCI Soundkarte
- Integrierter Intel® Pro 10/100 Ethernet Netzwerkanschluss
- Dell™ Tastatur, Microsoft® Intelli Maus, 3.5" Floppy, 6x USB
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[2], Norton Anti Virus 2002 OEM
- **Microsoft® Works 6.0 (OEM)**
- **1 Jahr Abhol-Reparatur-Service**
  Aufpreis für Installationsservice nur 199 €

1.099 € Systempreis ohne Monitor, inkl. 100 € Mail-In-Rabatt. **Ohne Mail-In-Rabatt: 1.199 €**

15" TFT-Display nur 370 €

Finanzierung schon ab 36,14 € mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

1020-D5402

Nervenkitzel mit Intel® Pentium® 4 Prozessoren bis zu 2.80 GHz

Spannung kommt beim Spielen erst auf, wenn die Ausrüstung stimmt: perfekte Grafik, erstklassiger Sound. Dell sorgt mit der optimalen Hardware dafür, dass Sie jedes Detail erkennen – egal wie heiß es hergeht. Deshalb sind die Systeme von Dell mit den neuen Intel® Pentium® 4 Prozessoren bis zu 2.80 GHz ausgerüstet. Mit dieser topaktuellen Technologie sind Sie für alle kommenden Grafik-Anforderungen gut vorbereitet. Im neuen Dell™ Dimension™ 4550 PC steckt darüber hinaus eine Spitzen-Grafikkarte, die ATi Radeon™ 9700TX. Dazu kommt jede Menge Service, auf Wunsch etwa der Installationsservice bei Ihnen zu Hause. Das alles gibt's bei Dell auf Anruf oder ganz fix im Internet. Bis zum 12.11. sogar zusätzlich mit einem Mail-In-Rabatt von 100 €! Klicken Sie einfach zu www.dell.de oder rufen Sie uns an.

Dell™ High-End PC Dimension™ 8250 NEU!

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.53B GHz – max. 2.80B GHz
- Intel® 850 Chipsatz mit 533 MHz PSB
- **512 MB PC1066 Dual Channel RDRAM**
- 120 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM
- **128 MB ATi Radeon™ 9700Pro AGP Grafikkarte (DVI & TV-Out)**
- **16x DVD ROM Laufwerk und separates DVD+RW Laufwerk**
- Turtle Beach Santa Cruz PCI Soundkarte
- Altec Lansing ADA 995 Dolby® Digital 5.1 Lautsprecher THX zertifiziert (200 Watt)
- **Integrierter Intel® Pro 10/100 Ethernet Netzwerkanschluss**
- Dell™ Multimedia Tastatur mit 15 Zusatztasten, Microsoft® Intelli Maus, 3.5" Floppy, 6x USB 2.0 USB Schnittstellen
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[2], Norton Anti Virus 2002 (OEM)
- **Microsoft® Office XP SB (OEM)**
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service, Aufpreis für 3 Jahre Vor-Ort-Service nur 116 €, Aufpreis für Installationsservice nur 199 €

2.199 € Systempreis ohne Monitor, inkl. 100 € Mail-In-Rabatt. **Ohne Mail-In-Rabatt: 2.299 €**

19" TFT Display 1900FP nur 1.035 €
- mit 250 MB Zip Built-in: + 116 €
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.66B GHz: + 116 €
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.80B GHz: + 290 €

Finanzierung schon ab 72,31 € mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

1020-D9202

Dell™ Value Notebook Inspiron™ 4150

- Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M 1.70 GHz – **max. 2.20 GHz**
- **256 MB PC2100 DDR-SDRAM, max. 1024 MB**
- 20 GB** EIDE Festplatte
- 14.1" XGA TFT Display (1024 x 768)
- ATi Mobility Radeon 7500, 32 MB DDR RAM 4x AGP Grafik
- **8x DVD-ROM Laufwerk (modular)**
- **Internes 56K/V.90 Modem und 10/100 Ethernet Netzwerk-Chip**
- TV-Ausgang, Infrarotschnittstelle, Soundchip
- Dualpointing mit Touchpad und Trackstick
- Intelligenter Lithium Ionen Akku mit 66 Wh, Netzteil
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[2], Microsoft® Works 6.0, Norton Anti Virus 2002 (OEM)
- 1 Jahr europaweiter Abhol-Reparatur-Service

6 austauschbare Designs

1.599 € Systempreis inkl. 100 € Mail-In-Rabatt. **Ohne Mail-In-Rabatt: 1.699 €**

- mit 30 GB** Festplatte: + 140 €
- schwarze Nylontasche: + 58 €
- mit 8x DVD, 24x CD-RW, 24x CD Combo Laufwerk: + 261 €
- mit Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M 1.80 GHz: + 58 €

Finanzierung schon ab 52,58 € mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

1020-I1502

Dell™ Multimedia Notebook Inspiron™ 8200

- Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M 1.70 GHz – **max. 2.20 GHz**
- 256 MB PC2100 DDR-SDRAM, max. 1024 MB
- 30 GB** EIDE Festplatte
- **15" UXGA TFT Display (1600 x 1200)**
- **Fest eingebautes DVD/CD-RW Combo Laufwerk mit 8x DVD, 24x CD-RW (BurnProof), 24x CD**
- 3.5" Diskettenlaufwerk (modular)
- **ATi Mobility™ Radeon™ 9000, 64 MB DDR RAM 4x AGP Grafik**
- Internes 56K/V.90 Modem und 10/100 Ethernet Netzwerk-Chip
- TV-Ausgang, Infrarotschnittstelle, Soundchip, iEEE 1394 (FireWire) Schnittstelle
- Dualpointing mit Touchpad & Trackstick
- Intelligenter Lithium Ionen Akku mit 66 Wh, Netzteil
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[2], Microsoft® Works 6.0, Norton Anti Virus 2002 (OEM)
- 1 Jahr europaweiter Abhol-Reparatur-Service

1.999 € Systempreis inkl. 100 € Mail-In-Rabatt. **Ohne Mail-In-Rabatt: 2.099 €**

- mit 512 MB PC2100 DDR-SDRAM: + 232 €
- mit 60 GB** EIDE Festplatte: + 383 €
- mit 66 Wh Litium Ionen Akku für doppelte Akkulaufzeit: + 116 €
- mit Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M 2.20 GHz: + 464 €

Finanzierung schon ab 65,73 € mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

1020-I3702

Dell™ E771 17" Monitor
16" V.I.S., 70 kHz, 0,27 mm, max. 1024 x 768/85 Hz
nur 185 €

Dell™ P992 19" FD Trinitron Monitor
18" V.I.S., 107 kHz, 0,25 mm, max. 1280 x 1024/85 Hz
nur 405 €

Dell™ E151FP 15" TFT Monitor
1024 x 768, Kontrast 350:1, Blickwinkel H70°/V55°
nur 370 €

„Produkt des Jahres"
Gleich drei mal wurde Dell vom PC Magazin (5/2002) zum „Produkt des Jahres" gekürt:
1. Preis Kategorie „PC Systeme"!
1. Preis Kategorie „Notebooks"!
1. Preis Kategorie „Bester Direktanbieter"!

Dell™ empfiehlt Microsoft® Windows® XP Professional für mobile Computer

VALUE

Schneller am Ziel dank E-Value™. Mit der Eingabe des E-Value-Codes auf unserer Homepage unter www.dell.de finden Sie sofort Ihr Wunschsystem!

Privatkunden 0800/4 74 33 55
Geschäftskunden 0800/1 34 33 55
www.dell.de

DARUM DELL™

Tel.: Mo.-Fr. 8-20 Uhr, Sa. 9-18 Uhr – bundesweit zum Nulltarif • Per Fax: 0 180/5 22 44 01 – 0,12 €/Min. bundesweit

DER HERR DER RINGE

DIE GEFÄHRTEN

Die Reise beginnt...

AB NOVEMBER 2002 IM HANDEL

WWW.UNIVERSALINTERACTIVE.DE/DHDR

DER HERR DER RINGE: DIE GEFÄHRTEN - FÜR PC CD-ROM, PS2, XBOX™ UND GAME BOY ADVANCE.

PlayStation.2 XBOX GAME BOY ADVANCE PC CD-ROM

In Zusammenarbeit mit T-Online
Mehr Infos unter www.t-online-vision.de

BLACK LABEL

© 2002 Vivendi Universal Games, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Basierend auf dem Buch "The Fellowship of the Ring" von J. R. R. Tolkien. Das Tolkien Enterprises-Logo ist eine Marke von The Saul Zaentz Company dba Tolkien Enterprises und wird unter Lizenz von Vivendi Universal Games, Inc. verwendet. Black Label Games und das Black Label Games-Logo sind Marken von Black Label Games, Inc. in den USA und/oder anderen Ländern. Nutzung der deutschen Übersetzung mit Genehmigung des Verlages Klett-Cotta, Stuttgart. Alle Rechte von Klett-Cotta vorbehalten.
"PS2" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. TM, ® and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2002 Nintendo.

DIE ICONS

Ab 18 Dieses Spiel ist für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet.

Tipps & Tricks In dieser Ausgabe gibt es zugehörige Cheats und/oder die Komplettlösung.

Video Auf Heft-CD/DVD: Videos zeigen Szenen direkt aus dem vorgestellten Spiel.

Demo Spiele selbst ausprobieren: spielbare Demo-Version auf Heft-CD/DVD!

Patch Ein Bugfix/Update auf der Heft-CD/DVD behebt Fehler und ergänzt Features.

Mehrspieler Macht besonders zu mehreren Spaß – an einem PC oder im Netz.

Online Reines Online-Spiel – ein Internet-Zugang ist zwingend erforderlich.

Add-on Bei dieser Zusatz-CD wird der Besitz des Basis-Programms vorausgesetzt.

Vorsicht: Bugs Die Verkaufsversion weist Fehler auf, die den Spielspaß beeinträchtigen.

Tools Auf der CD/DVD befinden sich nützliche Software, Karten oder Editoren.

Exklusiv Nur in PC Games finden Sie diese exklusiven Informationen und Bilder.

PC-Games-Award und Hardware-Award
Besonders gute Spiele und erstklassiges PC-Zubehör würdigen wir mit dem PC-Games- und dem Hardware-Award. Der PC-Games-Award wird wertungsunabhängig verliehen. Für das nach Meinung der Redaktion beste Spiel einer Ausgabe verleihen wir den „Spiel des Monats"-Award. Das technisch beste Hardware-Angebot bekommt den Testsieger-Award verliehen; daneben küren wir einen Preis-Leistungs-Sieger.

Classics
Spiele werden nach einiger Zeit im Preis gesenkt – meist unter die „magische Grenze" von 25 Euro. Damit Sie keine dieser Perlen verpassen, stellen wir sie erneut vor. Auch Special Editions oder Bundles sind mit dem Classics-Symbol gekennzeichnet und haben einen roten Bewertungskasten.

So testen wir

Gut beraten mit PC Games: Hinweis-Symbole und Wertungskasten helfen bei der Kaufentscheidung.

TESTCENTER

Prozessor-Geschwindigkeit
Der Startpunkt des Performance-Balkens gibt die Mindestkonfiguration des Herstellers an. Am Farbverlauf lässt sich ablesen, wann das Spiel akzeptabel läuft (bei Vollton Gelb) und ab welcher CPU eine optimale Spielbarkeit erreicht wird (ab Vollton Grün).

Arbeitsspeicher Haben Sie ausreichend Hauptspeicher, um diesen Titel in akzeptabler oder optimaler Qualität zu spielen?

Grafik-Chip-Klassen Mit welcher Spieleperformance können Sie mit Ihrer Grafikkarte rechnen? Ob Sie eine Low-Cost-, Standard-, High-End- oder Luxus-Grafikkarte besitzen, können Sie in nebenstehender Tabelle feststellen.

Pro & Contra Die positiven und negativen Punkte, die in der Test-Prozedur aufgefallen sind.

Empfehlung Hier gibt die Redaktion nicht nur direkte Genre-Konkurrenten an, sondern auch Spiele mit gleicher Thematik oder Atmosphäre.

TESTURTEIL GTA 3

ENTWICKLER Rockstar Games
ANBIETER Take 2 Interac.
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 18 Jahren
SPRACHE Dt. Untertitel
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Eine Stufe: Schwierig
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: -, Internet: -, 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 700 | 1.000 | 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-End | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- + Realistisch simulierte Großstadt
- + Sehr großer Umfang
- + Passende Musikuntermalung
- + Einzigartiger Genre-Mix
- – Beschränkte Speicherfunktion

GRAFIK	86%
SOUND	90%
STEUERUNG	82%
ATMOSPHÄRE	91%
SPIELDESIGN	89%
MEHRSPIELER	-

89

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie DRIVER oder GRAND THEFT AUTO 2 mochten.

BEWERTUNG

Die große Spielspaßbewertung unseres Testurteils gibt die erreichte Punktzahl des Einzel- oder Mehrspielermodus an. Je nach Ausrichtung des Spiel-Designs (z. B. Ego-Shooter oder Taktik-Team-Shooter) steht die Bewertung der Einzelspieler- oder Multiplayer-Variante im Vordergrund. Die jeweils „unwichtigere" Spielvariante wird am Fuß des Testurteils bewertet.

USK

Die Altersempfehlung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: noch nicht bekannt, ohne Altersbeschränkung, ab 6 Jahren, ab 12 Jahren, ab 16 Jahren und ab 18 Jahren.

ZIELGRUPPE

Diese redaktionelle Einschätzung bezieht sich neben dem durchschnittlichen Schwierigkeitsgrad auch auf Anspruch und Spieltiefe.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Welche Optionen stellt das Spiel zur Verfügung? Schwierigkeitsstufen, individuelle Anpassung? Gibt es keine Einstellungsmöglichkeiten, wird der Schwierigkeitsgrad konkret angegeben.

EINTEILUNG DER GRAFIK-CHIP-KLASSEN

Low-Cost-Klasse
Matrox Millennium 500/550
Nvidia Riva TNT 2 Ultra
Nvidia Geforce 256
Nvidia Geforce2 MX
Nvidia Geforce2 MX-400
Nvidia Geforce2 MX-200
Nvidia Geforce4 MX-420
STM Kyro 1

High-End-Klasse
Ati Radeon 8500
Ati Radeon 8500 LE
Nvidia Geforce3
Nvidia Geforce3 Ti-200
Nvidia Geforce3 Ti-500
Nvidia Geforce4 Ti-4200

Standard-Klasse
3dfx Voodoo5 5500*
Ati Radeon
Ati Radeon 32
Ati Radeon 7500
Ati Radeon 7500 LE
Nvidia Geforce2 Ti
Nvidia Geforce2 GTS Pro
Nvidia Geforce4 MX-440
Nvidia Geforce4 MX-460
STM Kyro 2

Luxus-Klasse
Nvidia Geforce4 Ti-4400
Nvidia Geforce4 Ti-4600

* Keine Treiber-Unterstützung mehr
Stand: Juni 2002

Die **PC-Games-Wertungen** im Einzelnen:

PC Games stuft Spiele auf einer Skala von 0 bis 100 Punkten ein. So können Sie ähnliche Titel (etwa zwei Rennspiele) direkt miteinander vergleichen.

> 90%
Darüber spricht die Welt: Dieses Spiel definiert neue Qualitätsmaßstäbe für seine Gattung. Ein Spaßgarant mit tadelloser Aufmachung, fein abgestimmtem Schwierigkeitsgrad und präziser Steuerung, der meist auch im Netzwerk oder online schnell zum Favoriten wird. Wenn Sie Titel dieses Genres gerne spielen, müssen Sie hier zugreifen.

> 80%
Ausgezeichnetes Spiel, das wir Fans des Genres zum Kauf empfehlen: Grafik, Sound und Spieldesign genügen höchsten Ansprüchen, das Gesamtpaket ist stimmig.

> 70%
Die zweite Liga: gute Qualität, allerdings gibt es bessere Alternativen. Wären die vielen kleinen Mängel ausgemerzt worden, hätte es für eine höhere Wertung und damit für eine Empfehlung gereicht.

> 60%
Hier wurde „gut gemeint" mit „gut gemacht" verwechselt: Entweder enttäuscht die Technik oder das Spieldesign weist Schnitzer auf. Sie verpassen nichts.

> 50%
Gerade noch ausreichend: Auffällige technische Mängel oder ein langweiliger Spielablauf werden Sie enttäuschen.

< 50%
Diesen spielerischen Reinfall werden Sie bitterlich bereuen: Damit werfen Sie Ihr Geld garantiert zum Fenster hinaus.

ACHTUNG: Die Wertungen werden unabhängig vom Verkaufspreis vergeben. Grund: Die Preise schwanken je nach Region, Anbieter und Wettbewerbssituation vor Ort erheblich.

FÜR GEWI$$E PRÄMIEN
BEKOMMT MAN JEDE MENGE

FÜR NEUE ABONNENTEN BEKOMMT MAN JEDE MENGE PRÄMIEN

↳ GAMER WERBEN GAMER

Einfach einen neuen Abonnenten bringen und eine von unzähligen fetten Prämien kassieren – **als kostenloses Dankeschön!**

Unreal Tournament 2003

Age of Mythology

ANNO 1503

SideWinder Game Voice USB

Gothic 2

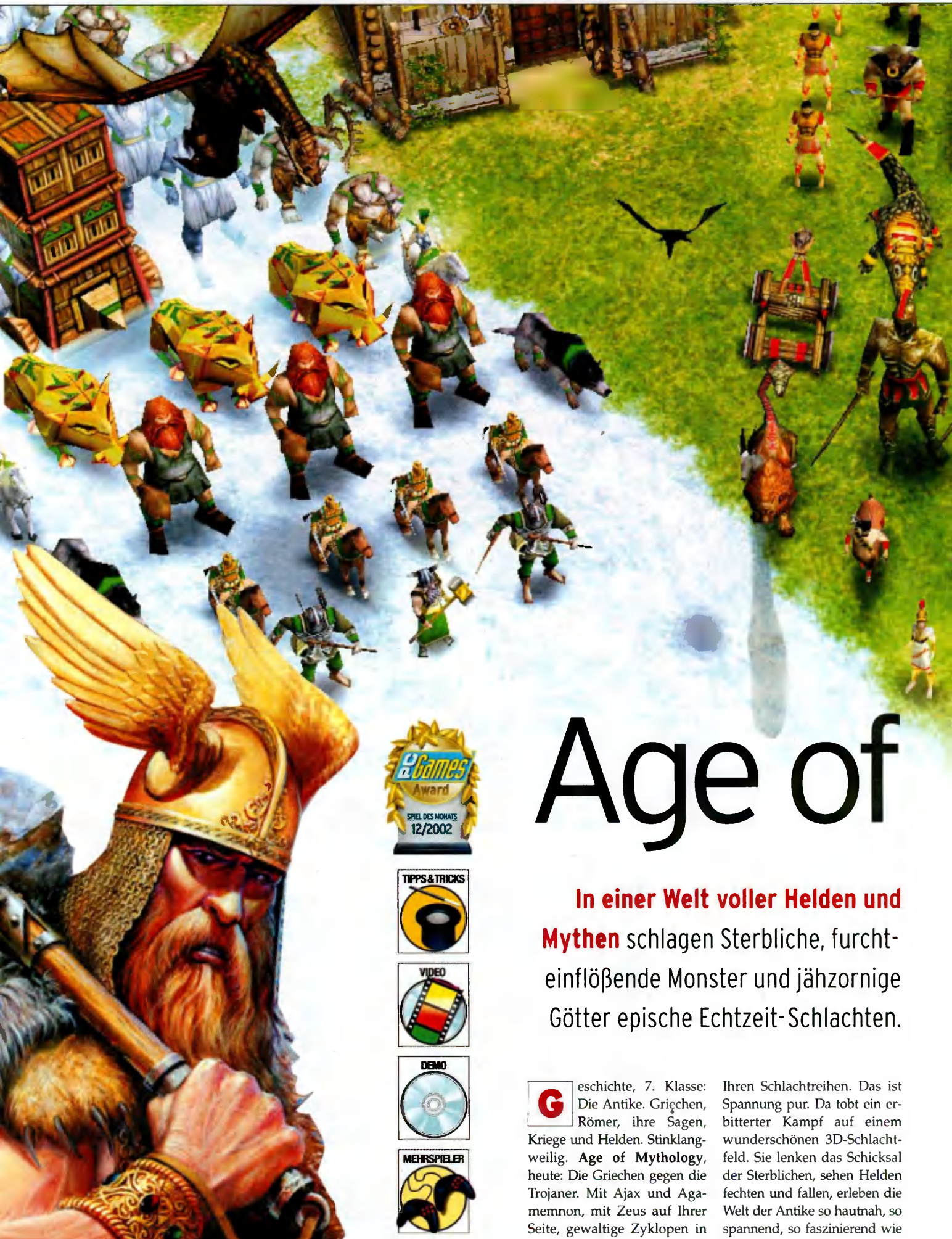
Tomb Raider: Angel of Darkness

Creative Inspire 2.1 2400

FIFA Football 2003

Splinter Cell

Falls der Prämienkatalog mit Bestellcoupon hier fehlt. Den vollen Prämienwahnsinn gibt's auch unter http://abo.pcgames.de



PC Games Award
SPIEL DES MONATS
12/2002

TIPPS & TRICKS

VIDEO

DEMO

MEHRSPIELER

Age of

In einer Welt voller Helden und Mythen schlagen Sterbliche, furchteinflößende Monster und jähzornige Götter epische Echtzeit-Schlachten.

Geschichte, 7. Klasse: Die Antike. Griechen, Römer, ihre Sagen, Kriege und Helden. Stinklangweilig. **Age of Mythology**, heute: Die Griechen gegen die Trojaner. Mit Ajax und Agamemnon, mit Zeus auf Ihrer Seite, gewaltige Zyklopen in Ihren Schlachtreihen. Das ist Spannung pur. Da tobt ein erbitterter Kampf auf einem wunderschönen 3D-Schlachtfeld. Sie lenken das Schicksal der Sterblichen, sehen Helden fechten und fallen, erleben die Welt der Antike so hautnah, so spannend, so faszinierend wie

Mythology

es keine Geschichtsstunde je zu vermitteln vermag. Zum dritten Mal schaffen die Echtzeit-Experten der Ensemble Studios eine neue Referenz.

Auch wenn Sie die beiden Vorgänger kennen wie Ihre Westentasche, sollten Sie sich das umfassende, drei Episoden lange Tutorial nicht entgehen lassen. Nicht nur, weil es die zahlreichen Änderungen und Verbesserungen seit **Age of Empires 2** leicht verständlich aufbereitet, sondern auch, weil Sie dort Arkantos kennen lernen, Ihren treuen Begleiter für die nächsten 40 Stunden des Solo-Feldzugs. Seine erste Bewährungsprobe erfährt der draufgängerische General aus Atlantis, als urplötzlich Riesenkraken und Piraten über den Hafen der sagenumwobenen Metropole herfallen. Bis das Hauptkontingent seiner Armee eintrifft, ist es Ihre Aufgabe, der Schrecken der Meere Herr zu werden. Als sich herausstellt, dass hinter den Attacken ein gewaltiger Zyklop namens Gargarensis steckt, entbrennt eine erbitterte Verfolgungsjagd über 32 Schlachten. Im Verlauf der mit unzähligen Zwischensequenzen in Spiel-Grafik erzählten Sage begleiten Sie Arkantos nach Troja, wo er zusammen mit Ajax das berühmte hölzerne Pferd besteigt und sich mit dem Zentauren Chiron anfreundet, gelangen durch den Hades nach Ägypten, lernen dort die schöne Pharaonen-Tochter Armanra kennen und finden sich schließlich im kalten Skandinavien wieder, wo die Zwergenbrüder Eitri und Brokk zu der Heldentruppe stoßen und der Nordmann Skult die Wikinger-Stämme vereinen

TOR ZUR UNTERWELT Mit einer kleinen Armee müssen Sie Gargarensis' Schergen stoppen bevor diese mit dem Rammbock das Siegel aufbrechen.

HIMMLISCHE HILFE Beim Angriff auf Troja schlägt ein Meteoritenhagel mitten in die Reihen der Verteidiger. Nicht nur optisch ein spektakuläres Inferno.

NAHAUFNAHME Wie schön texturiert die Einheiten und Gebäude sind, zeigen die zahlreichen Zwischensequenzen mit ihren Kamerafahrten.

TECH-TREE Dank der komfortablen Online-Hilfe können Sie jederzeit Erläuterungen zu sämtlichen Einheiten, Göttern, Gebäuden und Technologien abrufen.

will. Das grandiose Finale soll eine Überraschung bleiben, aber so viel sei verraten: Der Kreis schließt sich. Den Ensemble Studios ist mit der Kampagne eine wunderschöne Sage mit Intrigen, Verrat, Helden, Schurken und Göttern gelungen, die das Flair alter Epen perfekt einfängt.

Die Geschichte kommt gemächlich in Fahrt. Da die atlantische Wirtschaft bereits brummt, haben Sie genügend Zeit, Truppen zu rekrutieren, die Befestigungen zu verstärken und vielleicht ein paar zusätzliche Arbeiter in die Felder, die Goldminen oder zum Holzhacken zu schicken. Das Ressourcen-Sammeln funktioniert wie gewohnt, allerdings kommt zu den drei bekannten eine vierte hinzu: die Gunst der Götter. Die erlangen Sie, indem Sie Ihre Untertanen zum Beten schicken. Der himmlische „Rohstoff" ist genauso unentbehrlich wie seine irdischen Pendants. Ohne göttliches Wohlwollen stockt die Forschung, stoßen keine Helden zu Ihrer Armee, bleiben Medusen, Fenris-Wölfe oder Frost-Giganten ein Wunschtraum. Jede Nation – Griechen, Ägypter und Wikinger – führt andere Einheiten und Sagengestalten ins Feld, errichtet eigene Bauwerke und hat einen anderen Glauben. Alle huldigen drei Hauptgöttern und neun kleineren Götzen, die ver-

Die Griechen

	Archaisches Zeitalter	Klassisches Zeitalter	Heroisches Zeitalter	Mythisches Zeitalter
Gott	Der Donnergott **Zeus** gönnt seinen Verehrern mehr Mana als seine Kollegen und schenkt Hopliten schnellere Pferde.	**Athene ist** für Kriegsführung und Weisheit zuständig. Ihre Fortschritte stärken die Infanterie in der Verteidigung.	Bogenschützen profitieren von **Apollo**, dem griechischen Gott der Sonne und Musik, durch höhere Reichweite.	Schärfere Schwerter und dickere Rüstungen winken den Infanteristen, die den Arbeitsgott **Hepheistos** verehren.
Wunder	Ein **Blitz** fährt vom Himmel herab und tötet eine beliebige Einheit, nur Obermotze sind sicher.	Mit der **Restauration** heilen Sie alle Einheiten auf dem Bildschirm auf einmal.	Durch die **Unterwelt-Passage** gelangen Ihre Truppen unter der Erde ins Feindesland.	Aus der **Schatzkammer** fließen ständig Rohstoffe in Ihre Lager. Vorsicht: Kann erobert werden.
Gebäude	Im Archaischen Zeitalter laufen in der **Werft** Fischerboote vom Stapel, eine Alternative zu Jägern.	**Farmen** liefern zwar langsamer Ertrag als Herdentiere, dafür aber kontinuierlich.	Es klingelt in der Kasse, wenn Karavanen vom **Marktplatz** zu den Siedlungen ziehen.	Als **Weltwunder** bauen die Griechen ihrem Hauptgott einen Tempel. Resultat: Sofort-Sieg.
Einheit	Held **Jason** ist einer der Heroen der Griechen. Starker Nahkämpfer, aber schwach gepanzert.	Mit der Pfeile verschießenden **Trireme legen** Sie den Grundstein für Ihre Marine.	Der **Petrobolos** ist die gemeine Zungenbrecher-Variante des altbekannten Katapults.	Im **Helepolis** finden eine Handvoll Infanteristen Schutz. Im Angriff verschießt er Brandpfeile.
Fabelwesen	Der **Pegasus** ist zwar nicht bewaffnet, aber ein flinker Scout, nur von Bogenschützen bedroht.	Mit seinen Hörnern schleudert der **Minotaurus** seine Gegner im hohen Bogen von sich.	Aus ihren Schweifen feuern **Mantikore** wie Bogenschützen gefährliche Pfeilhagel ab.	**Um** Ihre **Wunden zu** heilen, futtern die gewaltigen **Kolosse** Gold oder fallen über Wälder her.

Die Welt von Age of Mythology

Wir erklären Ihnen Interface, Einheiten und Gebäude am Beispiel einer ägyptischen Siedlung.

1.) Der Kasten am oberen Bildschirmrand zeigt die aktuelle Epoche an, darunter finden Sie die derzeit verfügbaren Wunder. Pro Epoche und Gottheit bekommt Ihr Volk einen neuen Zauber spendiert. Alle lassen sich nur einmal verwenden.

2.) Im Tempel rekrutieren Sie Sagengestalten und erforschen stärkere Einheiten. Im Heiligtum der Ägypter haben wir bereits vier Anubiten rekrutiert, schnelle Nahkämpfer, die über Berge springen können, die unterhalb der Anlage auf ihren Einsatz warten.

3.) Die afrikanischen Stämme verdienen sich die Gunst ihrer himmlischen Beschützer durch den Bau von bis zu vier Monumenten. Griechen beten dagegen in Tempeln, die Wikinger müssen in die Schlacht ziehen, um Mana zu ernten.

4.) Im Fort konstruieren Sie Belagerungseinheiten wie Katapulte und Rammböcke und rekrutieren besonders starke Kämpfer. Außerdem beharken die starken Festungen unerwünschte Eindringlinge mit siedendem Öl und Pfeilhageln.

5.) Siedlungen dienen als Rohstofflager und heuern neue Arbeiter an. Mit einer Siedlung und zehn Häusern (rechts daneben) können Sie zwischen 50 und 150 Einheiten kontrollieren. Wollen Sie die Bevölkerung vergrößern, müssen Sie neue Dörfer einnehmen.

6.) Nahrung bekommt Ihr Volk entweder von Herdentieren, Beerensträuchern oder solchen Feldern. Der Vorteil: Der Getreidenachschub ist unerschöpflich, im Gegensatz zu Fleisch, Früchten, Holz und Gold.

7.) Wenn Sie Ihre Einheiten zu Gruppen zusammenfassen, nehmen diese automatisch die sinnvollste Aufstellung ein: Infanterie vorne, dahinter Bogenschützen, Kavallerie und schließlich Belagerungsmaschinen.

8.) Ihre aktuellen Ressourcen und das Bevölkerungslimit haben Sie immer im Blick.

9.) Genau wie in den Vorgängern hat jedes Gebäude ein eigenes Funktionsmenü, in dem Sie Technologien erforschen oder Rekruten anfordern. Mit einem Rechtsklick auf die Optionen können Sie jederzeit die Online-Hilfe einsehen.

10.) Die Mini-Karte zeigt Bauwerke, Truppen, aufgeklärte und unaufgeklärte (schwarz) Gebiete an. Damit Sie nicht die Orientierung verlieren, dreht sich der Plan mit, wenn Sie die Perspektive rotieren.

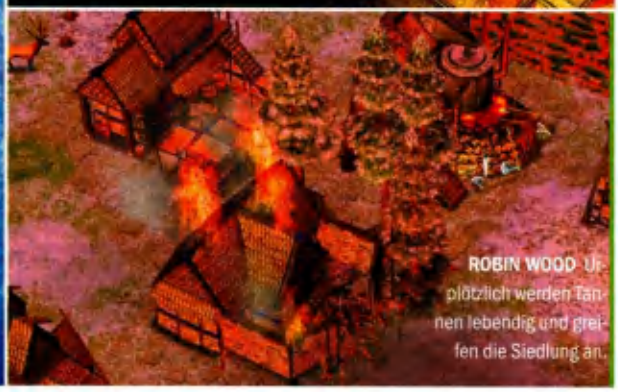
schiedene Vorteile bringen. So heilen die Wunden der Verehrer von Odin ganz von allein. Wer die schöne Isis vom Nil anbetet, freut sich über niedrigere Forschungsausgaben. Bote Hermes lässt die Kavallerie schneller galoppieren. Wem Sie Ihr Vertrauen schenken, entscheiden Sie, sobald Sie Ihr Volk in ein neues Zeitalter führen. Insgesamt kämpfen Sie sich durch vier Epochen (und verehren damit bis zu vier Himmelswesen), von der archaischen bis zur mythischen Ära, wobei Sie gegen Ende der Kampagne für gewöhnlich schon in der höchsten Entwicklungsstufe beginnen. Aus den drei Nationen mit ihren insgesamt 36 Göttern und jeweils vier Zeitaltern erwächst ein gigantischer Technologiebaum mit 42 Gebäuden, 64 Einheiten, 93 Upgrades und 36 Wundern – plus Helden, Barbarentruppen, Sondergebäuden, und, und, und. Zahlenmäßig überlegen ist diesbezüglich nur noch **Empire Earth**. Dutzende unterschiedlicher Kombinationen sind es, die **Age of Mythology** diese unglaubliche Spieltiefe verleihen, besonders im Mehrspielermodus. Ihr Gegner setzt auf Ra und Osiris, um seine ägyptischen Streitwagen und Kamele schneller zu machen? Schlagen Sie sich auf die Seite von Loki und rufen Sie Hersir herbei, der beschwört mächtige Trolle zur Verteidigung! Kavallerie schlägt Fernkampfeinhei-

Die Wikinger

Archaisches Zeitalter	Klassisches Zeitalter	Heroisches Zeitalter	Mythisches Zeitalter	
Thor bringt nicht nur eine eigene Waffenschmiede mit, die billiger forschen kann, sondern treibt auch Zwerge zur Arbeit an.	Die Liebes- und Fruchtbarkeitsgöttin **Freyja** macht mit ihren Technologien den Schlachtrössern der Kavallerie Beine.	Die Verbesserungen, die auf das Konto der eisigen Dame **Skadi** gehen, helfen den Axtwerfern, auch im Nahkampf zu bestehen.	Kriegsgott **Tyr** rüstet die Infanterie gehörig auf und öffnet weitere Forschungsfelder in den Waffenschmieden der Normannen.	**Gott**
Auf Knopfdruck entsteht eine **Zwergenmine**. Sie liefert aber weniger Gold als gewöhnliche.	Ein **Waldbrand** beschädigt sämtliche Gebäude, die in der Nähe der lodernden Bäume stehen.	Gegner, die vom **Frost** getroffen werden, frieren kurzzeitig ein und werden wehrlos.	Im **Fimbulwinter** ziehen Wolfsrudel durch das Gebiet Ihres Gegners und jagen Arbeiter.	**Wunder**
Anders als Griechen und Ägypter liefern Wikinger ihre Rohstoffe bei mobilen **Ochsenkarren** ab.	Im schmucken **Langhaus** trainieren die Normannen ihre Axtwerfer und Nahkämpfer.	In den gewaltigen Hügelforts trainieren die schweren **Jarl**-Reiter für ihren Einsatz.	Thor freut sich über eine gewaltige Eiche **als Wunder** so **sehr**, dass er Ihnen den Sieg schenkt.	**Gebäude**
Bei den Griechen bauen Krieger die Gebäude. Der **Ulfsark** ist der erste Infanterist.	Die Wikinger schießen nicht mit Pfeilen, sondern entsenden die furchteinflößenden **Axtwerfer**.	Mit dem riesigen **Rammbock** ist es ein Leichtes, Mauern und Türme zum Einsturz zu bringen.	Es gibt keine neuen Einheiten. Stattdessen werden Kavallerie und Infanterie zu **Champions**.	**Einheit**
Thor lockt keinen Helden an. Stattdessen können Sie den Helden **Hersir** rekrutieren.	**Walküren** sind im Angriff nicht die Stärksten, heilen dafür aber verbündete Truppen.	Wie Göttin Skadi können die **Frostgiganten** für wenige Augenblicke Gegner einfrieren.	Mit ihrem heißen Atem trifft die Schlange **Jormund Elver** gleich mehrere Opponenten.	**Fabelwesen**

GEFAHR AUS DER TIEFE Die vielköpfigen Scyllas werden nicht nur Schiffen gefährlich. Auch dicht am Wasser gebaute Gebäude sind vor ihnen nicht sicher.

EFFEKTIV Die Wege zwischen Plantagen und Lager sollten so kurz wie möglich sein.



ROBIN WOOD Urplötzlich werden Tannen lebendig und greifen die Siedlung an.

ten, Schwertkämpfer schlagen Berittene, der eine Gott schlägt den anderen. Damit in dem verschachtelten Technologiebaum niemand den Überblick verliert, steht auf Tastendruck eine beispielhaft komfortable Online-Hilfe zur Verfügung, die mit zahlreichen Querverweisen zu jedem Thema ausführliche Informationen bereithält und darüber hinaus Hintergrundwissen zur Historie der Einheiten und Mythen vermittelt. Über die Unterschiede zwischen den drei Parteien klären eigene Mini-Tutorials auf. Während etwa die Griechen vor Tempeln beten, um die Götter milde zu stimmen, müssen die Ägypter dafür Monumente errichten, die Wikinger sich in der Schlacht beweisen. Bei den Nordmännern sind Infanteristen die Baumeister, die Arbeiter beschaffen nur die Materialien. Die bringen sie dann zu mobilen Ochsenkarren, während die anderen Völker ihre Vorräte in Lagern oder Siedlungen bunkern. Um die schneller zu errichten, erhalten die Ägypter von ihren Pharaonen Unterstützung. Die Adligen vom Nil beschleunigen die Ausbildung

Mit Age of Mythology wagen nun auch die Ensemble Studios den Schritt in die 3D-Welt. Das Ergebnis kann sich sehen lassen.

Die Ägypter

Eine Auswahl der wichtigsten Einheiten, Gebäude, Sagengestalten, Wunder und Götter

	Archaisches Zeitalter	Klassisches Zeitalter	Heroisches Zeitalter	Mythisches Zeitalter
Gott	**Ra** verleiht Priestern die Fähigkeit, Bauvorhaben zu beschleunigen. Außerdem erhöht sich die Geschwindigkeit Berittener.	Der katzenköpfige **Bast** treibt Ihre Arbeiter zu höherer Effektivität an und ermöglicht die Erforschung neuer Technologien.	Dank der Fruchtbarkeitsgöttin **Hathor** erhalten alle Ihre Bauwerke mehr Hitpoints und sind billiger in der Anschaffung.	**Osiris** zieht Kamelen die Hammelbeine lang und erlaubt zwei Pharaos in einer Mission. Sonst gibt's nur einen.
Wunder	Im **Regen** ernten alle Arbeiter schneller Getreide - auch die gegnerischen.	Wenn **Sonnenfinsternis** herrscht, werden alle Ihre Sagengestalten kurzfristig stärker.	Auf Knopfdruck fallen Horden von **Heuschrecken** über Farmen und Fischerboote her.	Aus Ihrem Pharao wird der **Sohn des Osiris**, eine überaus machtvolle Nahkampfeinheit.
Gebäude	Aus dem Nichts zaubern Priester **Obelisken** herbei, die die Umgebung aufklären.	Das A und O einer gut gesichterten Basis sind **Wachtürme** in verschiedenen Varianten.	Die **Kriegsmaschinenfabrik** stellt schwere Belagerungsgeräte wie Katapulte her.	Wer den **Leuchtturm** sein Eigen nennt, kann fast die gesamte Karte einsehen.
Einheit	**Söldner** sind schnell angeheuert, lösen sich aber leider ebenso schnell wieder in Luft auf.	**Transportschiffe** sind Angriffen wehrlos ausgeliefert, schaffen aber Truppen übers Meer.	**Kriegselefanten** gehören mit ihren Hauern zu den mächtigsten Einheiten im ganzen Spiel.	Das **Katapult** schießt nicht nur Gebäude zu Klump, sondern auch Kriegsschiffe.
Fabelwesen	Unter Ra stoßen keine Fabelwesen zu Ihnen, stattdessen heilen Helden-**Priester** Ihre Armee.	Ihre Widersacher verschlingt die **Sphinx** einfach in einem riesigen Sandwirbel.	Über und über mit Juwelen besetzt, verschießt das Krokodil **Petsuchos** Lichtstrahlen.	Der Hauch der **Mumie** macht gegnerische Einheiten zu willenlosen Untoten.

GLAUBENSFRAGE Vor jeder Mehrspielerpartie erklären Sie einen von neun Hauptgöttern zu Ihrem Beschützer. Die Wahl kann über Sieg und Niederlage entscheiden, denn später können Sie nicht mehr die Seiten wechseln.

neuer Einheiten oder die Ernte auf den Feldern.

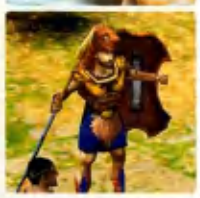
Bevölkerten in **Age of Empires 1** und **2** noch historische Krieger das Schlachtfeld, finden sich nun auch Sagengestalten in den Armeen der drei Fraktionen. Je nachdem, für welchen Gott Sie sich entscheiden, können Sie andere Kreaturen rekrutieren, die allesamt den Legenden der Nationen entlehnt sind. Aufseiten der Ägypter ziehen beispielsweise Skarabäen in die Schlacht, gewaltige Käfer, die mit ihren Greifzangen gegnerische Soldaten durch die Luft schleudern. Der Roc, ein riesiger Greifvogel, trägt unter seinen Schwingen Fußsoldaten ins Gefecht. Die Griechen setzen auf hoher See Scyllas ein, vielköpfige Ungeheuer, denen bei jedem Scharmützel neue Häupter wachsen. Das Gegenstück zu Lande hört auf den Namen Hydra. Natürlich dürfen Zentauren nicht fehlen. Die Bogenschützen, halb Mensch, halb Pferd, zeichnen sich durch schnellen Galopp und Treffsicherheit aus. Treue Verbündete der Wikinger sind die Walküren, die mit ihren magischen Kräften Verwundete heilen. Feuergiganten schleudern ihren Gegnern glühende Lavabälle entgegen; ihre eisigen

Helden und Schurken

Im Verlauf der umfangreichen Kampagne lernt Arkantos viele Freunde kennen, macht sich aber auch neue Feinde.

Die Guten

Arkantos
Den Admiral aus Atlantis lernen Sie bereits in den Tutorial-Missionen kennen. Seine Rache gilt Piraten, die seine Frau auf dem Gewissen haben. Bald schon lernt Arkantos, dass Gargarensis hinter den Angriffen steckt.



Ajax
Der griechische Kriegsheld ist eine der vielen „echten" historischen Persönlichkeiten, die die Ensemble Studios für **Age of Mythology** eingespannt haben. Von Troja an begleitet er Arkantos auf seinem Feldzug.

Amanra
Die ägyptische Fürstin Amanra lernt die Heldentruppe in der Wüste kennen, wo Sie gegen Schergen Kemsyt einen verzweifelten Kampf führt. Wie die Anubiten kann auch Amanra auf Hügel springen.

Die Bösen

Gargarensis
Warum der gewaltige Zyklop die Piraten aufgehetzt hat, wird erst im späteren Spielverlauf klar. Nur eines ist sicher: Wenn Gargarensis sein Plan gelingt und er die Tore der Unterwelt öffnet, bedeutet das nichts Gutes.

Kemsyt
Der schmierige Unterling will mit Gargarensis' Hilfe die Macht im Land der Pharaonen an sich reißen. Es entbrennt ein erbitterter Kampf um die vier Reliquien des Osiris. Nur der könnte die beiden stoppen.

Böse Träume

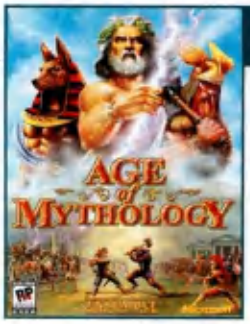
Die Mission „Guter Rat", genau in der Mitte der Saga, gehört zu den Einsätzen, die klassische Echtzeit-Strategie mit rollenspielähnlichen Aufgaben verbinden.

Im Schlaf prophezeit Athene Arkantos eine weitere Prüfung. Sein Sohn Kastor führt ihn zu einem Tempel, wo es zum Duell mit Gargarensis kommt. Mit der Hilfe von Zeus kann Arkantos seinen Erzfeind überwinden.

Plötzlich tauchen die alten Weggefährten des Admirals wieder auf: Chiron, Herkules. Sie sind gekommen, um ihm im Kampf mit einem Rudel Chimären beizustehen.

In der Unterwelt offenbart Athene Arkantos die wahren Ziele von Gargarensis. Abermals stürzt sich der Held in einen erbitterten Kampf mit Hydras und Löwen, unterstützt von einer kleinen Armee. Während Katapulte den Weg aus der Unterwelt bahnen, fallen Monster dem Häuflein in den Rücken. Zum Glück gewährt Zeus seinem Günstling drei Wunder.

Das Szenario wird immer albtraumhafter: Nun soll Arkantos an der Seite seines Erzfeindes Gargarensis ein Lager errichten, um einen schwer bewachten Tempel zu zerstören. Doch welche Überraschungen ihn dort erwarten, sei nicht verraten.



TESTCENTER

Inhalt & **Features**

- 35 Missionen, davon drei Tutorial-Einsätze
- 36 Götter mit 36 Wundern
- 42 Gebäude
- 64 Einheiten (plus Spezialfiguren)
- 93 Technologie-Upgrades
- 3 Völker
- Mehrspielermodus für bis zu 12 Teilnehmer
- Mischt historische Mythen und Fiktion

Zahlen & Fakten

Genre:	Echtzeit-Strategie
Vergleichbare Spiele:	Empire Earth, Warcraft 3, Battle Realms
Entwickler:	Ensemble Studios
Vom gleichen Entwickler:	Age of Empires, Age of Empires 2
Publisher:	Microsoft
Adresse des Publishers:	Konrad-Zuse-Str. 1, 85716 Unterschleißheim
Telefon des Publishers:	089-31760
Offizielle Website:	http://www.ageofmythology.com/
Website des Publishers:	http://www.microsoft.com/games/
Website des Entwicklers:	http://www.ensemblestudios.com/
Beste Fansite:	http://www.aomn.de/
Telefon-Hotline (Kosten):	01805-672255 (€ 0,12 pro Minute)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 12
Termin:	14. November 2002
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 50,-
Inhalt der Packung:	2 CDs, umfangreiches Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	40

Im **Wettbewerb**

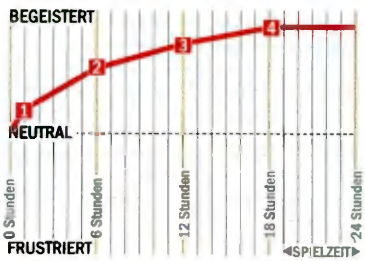
	Empire Earth	Warcraft 3	Age of Mythology
GRAFIK	**78**	**88**	**89**
Detailreichtum Spielwelt	79	89	90
Detailreichtum Objekte	75	80	82
Vielfalt der Spielwelt	73	91	88
Animation der Objekte	85	92	91
Effekte	84	90	88
SOUND	**81**	**91**	
Musik	82	92	
Soundeffekte	80	87	88
Stimmen/Kommentar	79	88	86
STEUERUNG	**78**	**90**	**90**
Bedienungskomfort/Navigation	78	90	90
Präzision der Steuerung	91	90	90
Übersichtlichkeit/Perspektive	56	80	80
ATMOSPHÄRE	**82**	**90**	**89**
Spannung/Überraschungen	81	90	90
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	80	80	80
Story/Dialoge/Kommentare	85	88	89
Inszenierung	79	90	88
SPIELDESIGN	**79**	**90**	**89**
Komplexität/Spieltiefe	91	90	90
Einsteigerfreundlichkeit	72	82	84
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	70	85	
Verhalten der Computergegner	79	83	80
Innovation	75	88	77
MEHRSPIELERMODUS	**89**	**93**	**90**
Abwechslung der Spielmodi	70	70	70
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	75	86	80
Einstellungsmöglichkeiten	90	90	90
TEST-AUSGABE: WERTUNG:	PCG 01/02: **87** (abgewertet)	PCG 08/02: **92**	PCG 12/02: **92**

Pro & Contra

- **GRAFIK**
  - + Natürlich wirkendes Wasser
  - + Schöne Rauch- und Feuereffekte
  - + Toll animierte Figuren
  - + Abwechslungsreiche Landschaften
- **SOUND**
  - + Bessere Musikuntermalung ist kaum möglich
  - + Viele Einheitenkommentare
  - – Gewöhnliche Effekte
- **STEUERUNG**
  - + Autoformation erleichtert Angriffe
  - + Hält sich an Echtzeit-Standards
  - – Spielausschnitt auf der Karte etwas klein
- **ATMOSPHÄRE**
  - + Fängt Götter-und-Helden-Atmosphäre ein
  - + Zahlreiche Zwischensequenzen
  - – Zwischensequenzen nur in der Spiel-Engine
- **SPIELDESIGN**
  - + Riesiger Technologiebaum
  - + Abwechslungsreiche Missionsziele
  - + Gute gemachte Tutorials
  - – Nicht so viel Neues wie bei Warcraft 3
- **MEHRSPIELERMODUS**
  - + ESO als Battlenet-Konkurrent
  - + Alle gewohnten Spielmodi
  - + Die drei Völker spielen sich unterschiedlich
  - + Viele Karten, Generator und Editor

WAS IST WAS? Schlechter als die Vergleichsspiele / Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve



1 Das Tutorial ist auch für erfahrene Spieler einen Blick wert. Dort fängt die Story an.

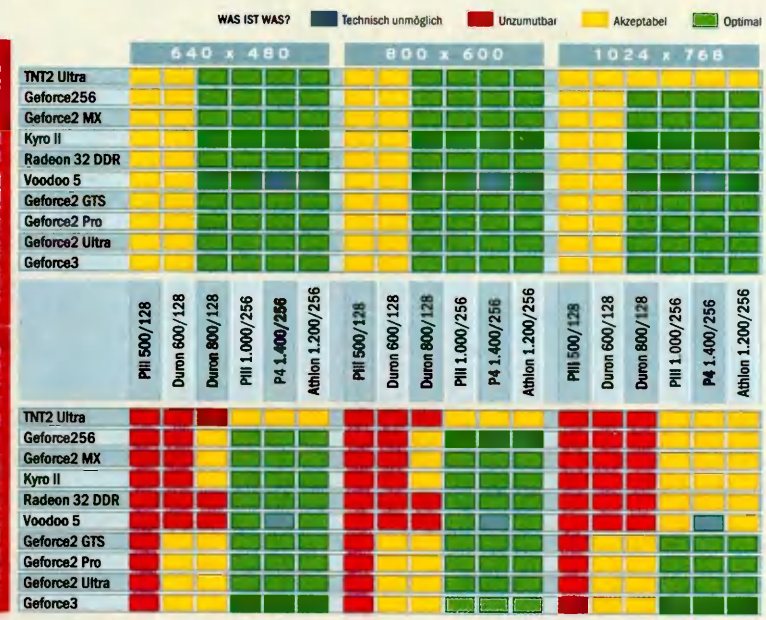
2 Die mythologischen Einheiten und Götter fügen sich wunderbar in die historische Age-Welt ein.

3 Der Kampf um Troja gehört zu den schönsten Schlachten im Spiel. Er zieht sich über mehrere Missionen.

4 Die Geschichte wird spannender und spannender, die Missionen werden fordernder und fordernder.

Leistungs-Check

Age of Mythology ist stark CPU-limitiert und jedes MHz mehr bedeutet auch mehr Geschwindigkeit. Besonders ruckelig wird es auf schwächeren Systemen, sobald sich sehr viele Einheiten auf dem Schlachtfeld tummeln. Um die Performance zu verbessern, wählen Sie im Options-Menü die Einstellung „Wenige Details". Benutzen Sie auf Systemen mit Radeon-9700-Karte aktuelle Treiber, um Probleme zu vermeiden.y



Das Online-Ensemble

Hinter dem Kürzel ESO (Ensemble Studios Online) verbirgt sich ernste Konkurrenz fürs Battle.net. Künftig kommen auch Age-Generäle in den Genuss von Ranglisten, Spielpartnersuche und Chats. Zwar liefen die Spielserver zum Testzeitpunkt noch nicht. Die Erfahrungen mit der Multiplayer-Beta waren aber überzeugend. Die wichtigsten Features haben wir für Sie hier zusammengefasst.

- **Instant Messenging:** Ähnlich wie in ICQ und der Microsoft Gaming Zone können Sie an Ihre Online-Freunde Nachrichten verschicken, sogar während einer laufenden Partie.
- **Custom Games:** Alle bekannten Spielarten (Deathmatch, Blitz, Eroberung, Wirtschaftssieg und Koop-Szenario) vorhanden
- **Ranglisten:** Für jeden Spieltyp wird es eine eigene Ladder geben.
- **Quick Match:** Mit einem einfachen Knopfdruck sucht ESO einen Spielpartner, der am besten zu Ihnen passt. Einfach Spielerzahl, Götter und eine der 23 Karten wählen, und es kann losgehen.
- **Statistiken:** Das Spiel zeichnet eine Fülle von Daten auf, darunter den Lieblingsgott einzelner Spieler, wie viele Arbeiter sie durchschnittlich einstellen, wie lange sie spielen, wie lange sie für welches Zeitalter brauchen und, und, und.

Brüder, die Frostgiganten, frieren Opponenten kurzerhand ein, bevor sie sie mit ihren mächtigen Fäusten zerschmettern. Dann wären da noch die Fenris-Wölfe, die auf sich allein gestellt schnell den Schwanz einziehen, im Rudel aber immer stärker werden. Die Fabelwesen sind nicht nur stärker als ihre menschlichen Gegner, sondern haben meistens auch eine Spezialattacke oder einen Zauberspruch drauf. Nur Helden sind den mythischen Monstern ebenbürtig. Da wären zum einen die Hauptdarsteller der Kampagne, die sich allein gegen ganze Armeen behaupten und, selbst wenn sie geschlagen werden, nur eine kurze Auszeit nehmen, bevor sie aus Walhalla wiederkehren. Zum anderen kann jede Fraktion eine Reihe von Heroen zur Unterstützung herbeirufen. Die Griechen haben den Bogenschützen Odysseus, den Schwertkämpfer Herakles und Bellerophon, der auf einem Pegasus reitet. Die Normannen zählen auf Hersir, den sie gleich in mehrfacher Ausführung rekrutieren dürfen. Neben dem Pharao unterstützt eine Hand voll Priester die Afrikaner, jeder davon ein mächtiger Heiler.

So faszinierend die Truppenvielfalt auch sein mag und so fesselnd die Story, das größte Highlight in **Age of Mythology** sind die 32 abwechslungsreichen Missionen. Gewaltige Massenschlachten stehen ebenso auf dem Programm wie kleine Abenteuer mit wenigen Getreuen, die ähnlich wie in **Warcraft 3** Rollenspiel-Charakter haben. Immer wieder sorgen vorbestimmte Ereignisse für überraschende Wendungen. Da versucht Erzbösewicht Gargarensis das Tor zur Unterwelt aufzubrechen. Während Ihre kleine Streitmacht versucht, den Rammbock zu zerstören, versperrt die Heldenschar die Zugänge zur Oberwelt, aus denen die Anhänger des Zyklopen strömen. Da schuften Mas-

IN REIH UND GLIED Eine schlagkräftige Armee hat Fernkämpfer, Nahkämpfer, Helden und mystische Kreaturen in ihren Reihen. Glücklicherweise sorgt die Auto-Formation dafür, dass sich große Gruppen beim Marschieren auflösen.

Handyfutter.de
Dein kultiges Funportal
NEU! Siemens Power
ruf an: 0190 862672 (€1,86/Min)
96103 | 98000 | SIEMENS XXL-Pix M50,MT50,ME45,C45,C55,S45
96105 | 96027 | 98001
96093 | 96113 | 96108
45373 | 45046 | Animierte Screenpix Nokia:3330,3510,5210,5510,3410
45087 | 45075 | 45018
45402 | 45083 | 45034
45364 | 45420 | 45046
45011 | 45380 | 45377
45430 | 45419 | 45365

Ringtones
Für Dein Nokia: die 4-stellige Bestellnummer zB. "2256"
Für Siemens: die 5-stellige Bestellnummer zB. "96734"

TOP-CHARTS
2261 96739 Cleaning Out My Closet
2260 96738 Too Bad
2259 96737 Beautiful Morning
2258 96736 Will It Ever
2257 96735 Why'd You Lie To Me ?
2256 96734 Get over you
2255 96733 Everyday
2254 96732 Round Round
2253 96731 "E"
2252 96730 Because I Love You
2251 96729 Complicated
2249 96727 Girl 4 A Day
2248 96726 Only You
2247 96725 See It in Your Eyes
2246 96724 Believe in Me
2245 96723 Stand up...
2243 96721 Ich und Elaine
2242 96720 I'm Alive
2241 96719 Ketchup Song
2240 96718 I've Got You
2239 96717 U Know Y
2238 96716 Summer is calling
2237 96715 Cruisen
2236 96714 She Moves
2235 96713 I Begin To Wonder
2234 96712 You
2233 96711 Sunshine
2232 96710 Perdono
2231 96709 Rhythm of Night
2230 96708 This Is my Time
2229 96707 Ganbareh
2228 96706 Black Suits
2226 96705 Let This Party...
2225 96704 Moonlight Shadow
2224 96703 Loud and Proud
2223 96702 Live is Life
2222 96701 Kiss Kiss
2221 96700 Le Delire
2220 96699 SMS
2219 96698 It's Okay
2218 96697 Love At First...
2215 96694 A Thousand Miles
2213 96716 I Love Rock'n Roll
2212 96717 lo,lo
2211 96718 Just More
2188 96691 Without Me
2187 96690 Don't Let Me...
2186 96689 So schwer
2185 96688 Because the Night
2181 96685 Something about
DAS IST KULT !!!!
2151 96660 Lindenstrasse
2157 96664 Balko
2158 96665 Die Wache
2155 96663 Alarm Cobra 11
1675 96402 Friends
2168 96672 South Park
2169 96673 Dawson's Creek
2173 96677 Tatort
2174 96678 Der Kommissar
1169 96197 GZSZ
1041 96133 Deutsche Hymne
2140 96650 Tom & Jerry
2142 96651 Inspektor Gadget
2144 96653 Löwenzahn
2146 96655 Pipi Langstrumpf
2147 96656 Sesamstrasse
1182 96210 Die Maus
2148 96657 Captain Future
2149 96658 Wicki
2150 96659 Insel mit 2 Bergen
1132 96163 Knight Rider
1135 96166 Itchy & Scratchy
1140 96171 Flintstones
1149 96179 Adams Family
1164 96193 Mission Impossible
1168 96196 James Bond Thema
1759 96465 Pink Panter

Nokia: alle bis auf 3110,402,5110,5130,8110,9000 Siemens: M50,MT50,ME45,C45,S45

SMS Pix
63710
65267
6003
61633
66905
61619
65664
60116
64411
61661
65246
60105
66532
64638
63448
60141

sen von Arbeitern vor den Mauern Trojas am Gerüst des hölzernen Pferdes, während von allen Seiten die Trojaner attackieren. Da vereinen Sie in den verschneiten Bergen Skandinaviens Ihre versprengten Häuflein zu einer schlagkräftigen Streitmacht, bevor Sie eine nach der anderen drei umliegende Bergfestungen einnehmen. Da erforschen Sie finstere Labyrinthe, dringen vor ins Reich von Midgard, besuchen selbst das Land der Träume. Eine der eindruckvollsten Schlachten tobt in Ägypten. Gerade erst angekommen, ist Ihre Position zu schwach, um die gewaltige Armee Kemsyts aufzuhalten, die mit ihren Kriegselefanten langsam, aber sicher eine Siedlung nach der anderen auslöscht. Nur wenn Sie mit einem heiligen Artefakt zu einem Tempel in Feindeshand durchdringen, erwacht der dort gefangene hundsköpfige Wächter und stellt sich dem gegnerischen Ansturm entgegen. Die Szenario-Designer haben die Kampagne perfekt mit der Hintergrundgeschichte verknüpft. Es bleibt wortwörtlich bis zur letzten Minute spannend.

Mit **Age of Mythology** wagen auch die Ensemble Studios den Sprung in die dritte Dimension. So schön texturierte Landschaften, so schön beleuchtete Gebäude, so spektakuläre Spezialeffekte und so schön animierte Einheiten gab es noch in keinem anderen Echtzeit-Strategiespiel zu bewundern. Wenn in den Zwischensequenzen die Kamera auf Tuchfühlung mit den Darstellern geht, die monumentalen Wälle Trojas entlangfährt oder durchs skandinavische Schneegestöber taucht, kommt die Grafikpracht voll zur Geltung. Von den Gestaden Atlantis', wo sich die klaren Wellen am Strand brechen, über die glühenden Lava-Pfade des Hades bis hin zu den Schneewehen in Nordland und der düsteren Wikinger-Unterwelt ist ein Schauplatz schöner als der andere. Zwar lässt sich die Ansicht in Grenzen heranzoomen und verkleinern und stufenlos drehen, notwendig ist das aber nur sehr selten – so geht die Orientierung nicht verloren. Verbergen sich Truppen hinter Mauern oder im Wald, schimmern die Silhouetten in den Spielerfarben durch. Nur wenn ein Berg einen Bauplatz verdeckt, lohnt es sich, die Perspektive zu verändern. So schick das 3D-Terrain auch ist, so gering wirkt es sich allerdings aufs Spielgeschehen aus. Wachtürme haben zwar auf Hügeln ein größeres Sichtfeld und beharken auch weiter entfernte Gegner, wirklich kampfentscheidend sind die Höhenvorteile aber nicht. Ein besonderes Lob verdienen die Toningenieure und Komponisten. Satte 35 Musikstücke halten für jede Gelegenheit und jedes Szenario die passende Untermalung bereit. Die Wikinger gehen mit Trommelwirbeln und Fanfaren zum Angriff über, in Ägypten treiben exotische Rhythmen die Armeen zum Sieg. Dabei wechseln sich eingängige Melodien und ruhige Hintergrundpassagen je nach Spielverlauf ab. Optisch, akustisch und spielerisch ist **Age of Mythology** ein Meisterwerk. RÜDIGER STEIDLE

Der Solo-Feldzug ist von der ersten bis zur letzten Minute spannend. Alle 32 Missionen sind perfekt in die epische Story eingebettet.

MEINUNG RÜDIGER STEIDLE

Die Warcraft-Orks können mir gestohlen bleiben! Ich ziehe lieber mit Ajax und Odysseus in die Schlacht!

Nein, **Age of Mythology** ist nicht so innovativ wie **Warcraft 3**. Weder haben sich die Entwickler der Ensemble Studios wie die Konkurrenten von Blizzard im Rollenspielgenre bedient, noch gibt es Mini-Missionen in der Kampagne. Ich spiele trotzdem lieber **Age of Mythology**. Weil ich mich mit den Griechen, Ägyptern und Wikingern besser anfreunden kann als mit den Untoten und Nachtelfen zum Beispiel. Weil die Götter und Sagengestalten besser in die historische Age-Welt passen, als ich je gehofft habe. Auch weil die zahlreichen Verästelungen im Technik- und Glaubensbaum in Mehrspieler-Matches so viele verschiedene Taktiken ermöglichen. Vor allem weil die Story so fesselnd ist, dass ich unbedingt wissen will, wie es weitergeht. Ob einem nun die Abenteuer der Orks oder der Griechen besser gefallen, ist vor allem eine Geschmacksfrage. Am besten, Sie spielen gleich die Exklusiv-Demo auf unserer Heft-CD oder-DVD an und entscheiden selbst, welcher Ihr persönlicher Favorit ist. Meiner ist auf jeden Fall **Age of Mythology**.

MEINUNG PETRA MAUERÖDER

Einfach göttlich: Age of Mythology muss man als Echtzeit-Strategie-Fan durchgespielt haben!

Das einzig Antike an diesem Spiel ist der Stoff, aus dem Story ist - ansonsten ist **Age of Mythology** ganz weit vorn: technisch und spielerisch. Die Komplexität fällt genauso monumental und gewaltig aus wie die Prachtbauten der Ägypter, Wikinger und Griechen. Seine ganze strategische Tiefe zeigt sich erst recht im Mehrspielermodus - das hat schon der Beta-Test angedeutet, bei dem man sich tagelang nur auf einer einzigen Karte herumgetrieben hat. Die Frage nach der Referenz im Echtzeit-Sektor ist schwierig zu beantworten: Wo **Age of Mythology** mit riesigen Technologie-Bäumen und (zumindest anfangs) schier unüberschaubarer Vielfalt an gut ausbalancierten Einheiten, Gebäuden und Upgrades erschlägt, gefallen mir bei **Warcraft 3** die spürbaren Unterschiede zwischen den Völkern besser. Auf die Kabinettstückchen der Zauberspruch-Special-Effects-Trickkiste der Ensemble Studios kontert Blizzard mit detailverliebteren Animationen. **Warcraft 3** und **Age of Mythology** sind ebenbürtige Götter im Echtzeit-Olymp - selbst die atemberaubenden Zwischensequenzen liegen auf dem gleichen leinwandreifen Niveau.

TESTURTEIL AGE OF MYTHOLOGY

92

ENTWICKLER Ensemble Studios	**ANBIETER** Microsoft
PREIS Ca. € 50,-	**TERMIN** 14.11.2002
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD
Einstellbar: 4 Stufen

MEHRSPIELER

Einzel-PC: 1	Netzwerk: 12
Internet: 12	1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 400 | 1.000 | 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- Schön erzählte Solo-Kampagne
- Große Spieltiefe
- Abwechslungsreiche Missionen
- Umfangreicher Multiplayer-Modus
- Wenig innovativ

GRAFIK	89%
SOUND	92%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	89%
SPIELDESIGN	89%
MEHRSPIELER	90%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **EMPIRE EARTH** oder **WARCRAFT 3** mochten.

HEI$$: DIEE $PIEL GIBT'$ AUCH FÜR LAU.
Als eine von unzähligen fetten Abo-Prämien Mehr dazu ab Seite 50 oder unter http://abo.pcgames.de
PC Games

© 2002 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™ Marke. PlayStation and the "PS" family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ™ und ® sind Marken von Nintendo. © 2002 Nintendo. Microsoft, Xbox und die Xbox Logos sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern und werden mit Lizenz von Microsoft verwendet.
HARRY POTTER, characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros. Harry Potter Publishing Rights © J.K. Rowling.
WBIE LOGO: ™ & © Warner Bros.
Anglia is a trademark owned and licensed by Ford Motor Company.
(a02)

TM, ®, & © 2002 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten. Star Trek und alle zugehörigen Marken sind Warenzeichen von Paramount Pictures. Spielcode © 2002 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Entwickelt von Taldren. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

STRATEGIE

Strategie | Taktik | Managerspiele

RÜDIGER STEIDLE [RS@PCGAMES.DE] PETRA MAUERÖDER [PM@PCGAMES.DE]

VIER FRAGEN AN DEN HERSTELLER

BERND REINARTZ, Pressesprecher bei Activision.

PC Games: In der Nahansicht lässt die Grafik-Engine einzelne Einheiten verschwimmen, daher kann man nicht in Mann-gegen-Mann-Kämpfe eingreifen. Wieso wurde diese in RTS-Spielen beliebte Möglichkeit nicht integriert?

Reinartz: „Das ist nicht das Spiel-Konzept von **Medieval: Total War**, dieses Feature für den Spieler anzubieten. Im Vordergrund stehen die riesigen Truppen-Kämpfe und nicht Mann-gegen-Mann-Kämpfe."

PC Games: Wie realistisch sind die historischen Schlachten von William Wallace oder Barbarossa umgesetzt?

Reinartz: „Die Schlachten sind realistisch umgesetzt worden, jedoch nicht bis in das kleinste Detail. Bei den Feldzügen von Barbarossa musste nachgeholfen werden, da Barbarossa keine Schlacht gewonnen hat."

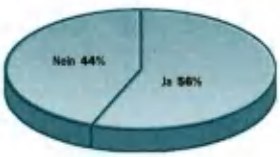
PC Games: Warum wurden aus den beiden Spielprinzipien (Runde und Echtzeit) keine zwei getrennten Spiele gemacht?

Reinartz: „Die Herausforderung bestand darin, die Spielprinzipien zu verknüpfen, was uns auch gelungen ist. Es wurde nie darüber nachgedacht, daraus zwei Spiele zu machen."

PC Games: Wird es einen Nachfolger geben und in welchem Zeitalter wird er spielen?

Reinartz: „Zu diesem Zeitpunkt kann ich hierzu noch keine Aussage machen."

Würden Sie Medieval weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Medieval: Total War

Auf der einen Seite gigantische Taktik-Schlachten in Echtzeit, auf der anderen Seite gemächliche Runden-Strategie mit Risiko-Flair. Die einen mögen die ungewöhnliche Mischung, die anderen vernachlässigen den Brettspielpart für die Ritter-Schlachten, wieder andere lassen die Echtzeit-Gefechte vom Computer austragen. Ist **Medieval** nichts Halbes und nichts Ganzes oder die harmonische Verbindung zweier Genres? PC Games hat die Käufer und die Macher befragt.

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

1. Historischer Hintergrund
2. Große Spieltiefe
3. Einheitenvielfalt
4. Größe der Schlachten
5. Innovatives Spielprinzip

1. Veraltete Grafik
2. Komplizierte Steuerung
3. Unübersichtliche Schlachten
4. Zäher Rundenmodus
5. Performance-Probleme

Die Meinung der PC-Games-Leser:

STEFAN FRIGGE (26), MAINZ
„Einerseits bekommt man für sein Geld eigentlich zwei Spiele – ein rundenbasiertes und ein Echtzeit-Strategiespiel, die jedes für sich ordentliche Spieltiefe bieten. Andererseits ist die grafische Umsetzung veraltet und der rundenbasierte Teil lässt einige Features vermissen, die dem Ganzen den letzten Schliff geben würden."

KARL-HEINZ KRACHT (39), WINDEN
„Eigentlich eine sehr schöne Simulation historischer Schlachten, nur ist ausgerechnet im Echtzeit-Modus die Steuerung alles andere als perfekt. Wenn das behoben wird und die Programmierer den Runden-Modus ausbauen, wird der nächste Teil absolut genial. Dass die Programmierer lernen können, haben sie ja seit **Shogun** bewiesen."

CHRISTIAN LITTERS (31), MANNHEIM
„Ich persönlich finde es wunderbar, dass man in **Medieval** endlich mal Kampagnen gewinnen kann, ohne die ganze Welt erobern zu müssen. Gerade deshalb, weil den verschiedenen Features wie Diplomatie, Wirtschaft und Kriegsführung fast gleichermaßen Rechnung getragen wird, entstehen viele Spielverläufe und der Langzeitspielspaß ist top."

ANDRÉ KRIMMLER (34), LUDWIGSBURG
„**Medieval: Total War** lässt sich nicht an den momentanen Grafikwundern messen. Jedoch überzeugt das Spiel mit inneren Werten. Alles, was das Leben für die Landesherren im Mittelalter so schwer machte, wird geboten: Intrigen, Lügen, der Papst, neidische Nachbarn. Dazu kommt der Aufbaupart und die Echtzeit-Kämpfe."

CHARTS

Die beliebtesten Strategiespiele der PC-Games-Leser:

1	–	47%	**Warcraft 3** Echtzeit-Strategie | Vivendi Universal
2	NEU	10%	**Medieval: Total War** Echtzeit-Strategie | Activision
3	▼	7%	**Civilization 3** Runden-Strategie | Infogrames
4	NEU	6%	**Anno 1602** Aufbau-Stragegie | Infogrames
5	▼	6%	**Age of Empires 2** Echtzeit-Strategie | Microsoft
6	NEU	6%	**Stronghold Crusader** Aufbau-Strategie | Take 2
7	▼	5%	**Empire Earth** Echtzeit-Strategie | Vivendi Universal
8	NEU	5%	**Rollercoaster Tycoon** Aufbau-Strategie | Infogrames
9	▼	4%	**Die Gilde** Wirtschaftssimulation | Jowood
10	NEU	4%	**Starcraft** Echtzeit-Strategie | Vivendi Universal

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Leider verloren
Diese Geldbörse wartet auf einen ehrlichen Finder.

Bonusziel
Dieser Silberpfeil ist die Siegesprämie, die Robin verweigert wird.

Rettungsaktion
Lady Marian ist in Ungnade gefallen und muss gerettet werden.

Freiwilliger Helfer
Dieser Hüne wartet auf ein Treffen mit Robin, um an seiner Seite zu kämpfen.

Bonusziel
In der schwer bewachten Kirche lagert ein wertvolles Artefakt.

Zielübung
Hier schießt Robin Hood seinen berühmten Pfeil.

Männer in Strumpfhosen, Obdachlose im finsteren Wald – nicht ganz der Stoff, aus dem die Helden sind.
Aber auch ein Feigling kann Königreiche retten.

Robin Hood
Die Legende von Sherwood

WINTERIDYLL In dieser Stadt findet gerade ein Fest statt – kein Wunder, dass die Gassen voller Wachen sind. Robin muss quer durch.

GEMETZEL Richard greift eine Stadt an und erleidet herbe Verluste. Robin kann ihm mit seinen Mannen zu Hilfe eilen.

In nahezu allen Echtzeit-Taktikspielen wie beispielsweise **Commandos** oder **Desperados** wird ein vorsichtiges Handeln zum Spielprinzip erhoben. Auch in **Robin Hood** ist übermäßiger Mut fehl am Platz – und das, obwohl Robin auf die Unterstützung der Bevölkerung zählen kann. Das Spiel **Robin Hood** erzählt in rund 40 Akten die gleichnamige Sage. Während König Richard auf Kreuzzug ist, unterdrücken der Sheriff von Nottingham und Prinz John das Volk. Die Bauern und Händler leiden unter hohen Steuern und einer willkürlichen Justiz. Nur Robin Hood fühlt sich stark genug, um Widerstand zu organisieren: Er überfällt Geldtransporte, befreit Gefangene und stiehlt für seinen König die konfiszierten Kronjuwelen zurück. Da er das geraubte Geld unter den Witwen und Waisen verteilt und generell als friedfertiger Mann gilt, ist sein Ansehen in der Bevölkerung so hoch, dass sich nach jedem gelungenen Coup neue Freiwillige seiner Bande anschließen.

Zu Beginn des Spiels ist Robin auf sich alleine gestellt. In einer am Fuß einer Burg gelegenen Stadt soll gerade sein Kumpel Stuteley zusammen mit einigen anderen Delinquenten hingerichtet werden – der beste Zeitpunkt für eine spektakuläre Rettungsaktion. Der Spieler muss nun den mit Fäusten, Bogen und Schwert bewaffneten Recken an den Wachen vorbei in die Stadt lotsen und seine künftigen Mitstreiter befreien. Theoretisch hat man dabei mehrere Möglichkeiten: Robin kann heimlich zwischen den Wachposten hindurchschleichen, er kann sie bewusstlos schlagen oder er kann sie mit Waffengewalt bekämpfen. Da die ganze Stadt von Gegnern nur so wimmelt, fällt die erste Möglichkeit aus. Und da es die Bevölkerung nicht gerne sieht, wenn ein Held Unmengen von Soldaten tötet, ist auch die dritte Möglichkeit tabu. So bleibt nichts anderes übrig, als sich den Weg freizuboxen – was zunächst sehr schwer fällt: Zwar kann Stuteley ein bewusstloses Opfer fesseln, sobald aber eine Wache einen niedergeschlagenen oder gefesselten Kameraden entdeckt, weckt oder befreit sie ihn und ruft nach Verstärkung. Immerhin ist einer der Befreiten ein kräftig gebauter Hüne, der nicht nur besser boxt als Robin, sondern auch die reglosen Körper außer Sichtweite tragen kann.

In den meisten Missionen übernehmen nur zwei Spielfiguren die gesamte Arbeit.

In den meisten Missionen machen daher Stuteley und der Hüne (später sollte der durch den noch stärkeren Little John ersetzt werden) den Weg zum Ziel frei. Die anderen Spielfiguren sind nur selten zu gebrauchen: Mit Steinen, Wespennestern oder Äpfeln werfende „Einheiten" sind nicht effektiv genug, Bogenschützen und Schwertkämpfer sind zu tödlich. Denn je weniger Opfer zu beklagen sind, desto mehr Zivilisten schließen sich Robin an. In seinem Unterschlupf im Sherwood Forest kann er diese zum Pfeileschnitzen, Kräutersammeln, Trainieren und zu etlichen weiteren Tätigkeiten anstellen – er darf sie aber auch mit in sein maximal fünfköpfiges Kampfteam aufnehmen.

Konform zur Sage spielt sich die Handlung in nur fünf Städten und damit Maps ab. Da man aber immer neue Örtlichkeiten aufsuchen muss und bestimmte Gebiete abgesperrt sind, ist eine Stadt auch nach dem x-ten Besuch noch eine Herausforderung. Vor allem die stets anders über das Stadtgebiet verteilten Wachen und Zivilisten verändern das Geschehen radikal, da die künstliche Intelligenz sie mit einem erfreulich authentischen Leben erfüllt: Einige Zivilisten verpetzen Robins Bande an den nächsten Wachposten, der auch sofort nach dem Rechten sieht. Entdeckt er einen oder mehrere Gegner, so wägt er seine Chancen ab und bittet eventuell den nächsten Vorgesetzten um Verstärkung.

In den ersten Missionen geht es vor allem darum, das Team aus den Fängen des Sheriffs zu befreien. Anschließend raubt man König Richards Kronjuwelen und in der zweiten Hälfte des Spiels kämpft man an der Seite

Robin Hoods **Bande**

Robin Hoods Bande besteht aus sechs Hauptfiguren. Im Spielverlauf kommen zahllose weitere Gefolgsleute hinzu: Bauern, Hünen und desertierte Soldaten.

Robin Hood
Er ist der einzige Gesprächspartner für viele NPCs, außerdem kann er gut klettern und Wachen bewusstlos schlagen. Im offenen Kampf ist er verzichtbar.

Stuteley
Seine Fähigkeiten sind das Knacken von Schlössern und das Fesseln von bewusstlos geschlagenen Gegnern. Als Bettler verkleidet kann er die Umgebung beobachten.

Will Scarlet
Der Neffe von Robin Hood kann lautlos töten, dennoch ist er mit weitem Abstand das nutzloseste Mitglied der Gruppe.

Lady Marian
Ihre Spezialfähigkeit ist das Erkennen von NPCs im weiten Umkreis. Außerdem kann Lady Marian Heilkräuter anwenden und beherrscht das Bogenschießen.

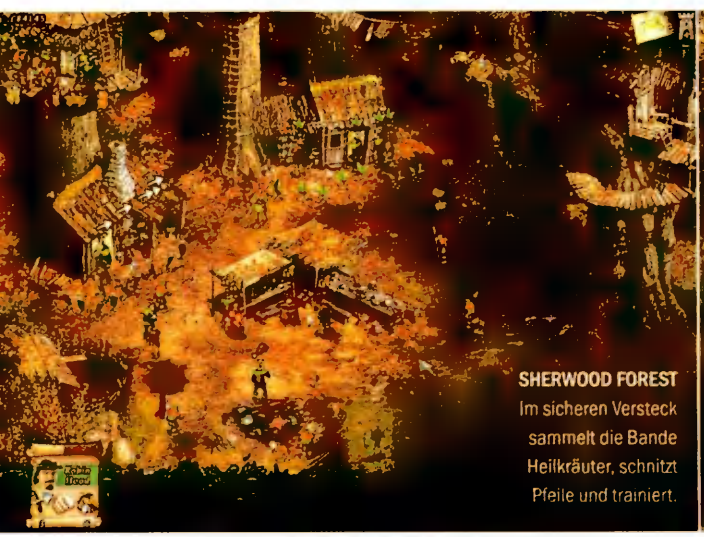
Little John
Da er mit seinem Stab ganze Kämpferhorden bewusstlos schlägt, ist er der wichtigste Kämpfer. Die reglosen Körper kann er anschließend wegschaffen.

Bruder Tuck
Lady Marians Beichtvater kann Gegner betrunken machen, außerdem dient er dem Hünen als Nahrungslieferant. Als Kämpfer eher unbrauchbar.

Der Bauer
Dieser Freiwillige kann mit Heilkräutern umgehen und bewusstlose Gegner abstechen. Als Kämpfer eher ungeeignet.

Der Hüne
Er ist geringfügig schwächer als Little John und beherrscht keinen K.-o.-Schlag, meist kann er aber die gleichen Aufgaben bekleiden.

Der Soldat
Der desertierte Soldat kann als menschlicher Schild dienen, fesseln und wie Robin und Marian mit dem Bogen schießen.



SHERWOOD FOREST Im sicheren Versteck sammelt die Bande Heilkräuter, schnitzt Pfeile und trainiert.

ZWISCHENSPIEL Durchschnittlich jede zweite Mission findet im Sherwood Forest statt, wo Steuereintreiber mit starken Eskorten auf die finsteren Räuber warten.

TESTCENTER

Inhalt & **Features**

- 3 Kampfeinheiten
- 6 Spezialeinheiten
- 1 Basis
- 8 Maps
- 40 Missionen
- Fechtkämpfe mit Gestentechnologie

Zahlen & Fakten

Genre:	Echtzeit-Taktik
Vergleichbare Spiele:	Commandos 2: Men of Courage, Desperados
Entwickler:	Spellbound Software
Vom gleichen Entwickler:	Desperados, Airline Tycoon Evolution
Publisher:	Wanadoo
Adresse des Publishers:	Wanadoo Edition, Am Pfarrgarten 15, 40667 Meerbusch
Telefon des Publishers:	040/71006100
Offizielle Website:	www.robinhood-game.com
Website des Publishers:	www.wanadoo-edition.com
Website des Entwicklers:	www.spellbound.de
Beste Fansite:	www.robinhood-game.de
Telefon-Hotline (Kosten):	01908/46026 (€ 1,83/Min., Mo. bis So., 8 bis 24 Uhr)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 12 Jahren
Termin:	15. November 2002
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,-
Inhalt der Packung:	CD, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	30 Stunden

Im **Wettbewerb**

	Desperados	Commandos 2	Robin Hood
GRAFIK	**90**	**90**	**85**
Detailreichtum Spielwelt	85	90	85
Detailreichtum Objekte	70	75	70
Vielfalt der Spielwelt	90	85	80
Animation der Objekte	85	85	85
Effekte	90	90	75
SOUND	**90**	**80**	**80**
Musik	80	80	70
Soundeffekte	90	75	85
Stimmen / Kommentar	90	90	80
STEUERUNG	**70**	**80**	**90**
Bedienungskomfort/Navigation	70	80	90
Präzision der Steuerung	90	90	90
Übersichtlichkeit/Perspektive	90	85	85
ATMOSPHÄRE	**80**	**85**	**80**
Spannung/Überraschungen	85	80	80
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	70	85	80
Story/Dialoge/Kommentare	90	80	80
Inszenierung	80	75	80
SPIELDESIGN	**80**	**85**	**75**
Komplexität/Spieltiefe	70	90	70
Einsteigerfreundlichkeit	80	85	85
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	75	80	70
Verhalten der Computerfiguren	85	75	85
Innovation	80	50	65
MEHRSPIELERMODUS	-	**70**	-
Abwechslung der Spielmodi	-	85	-
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	-	90	-
Einstellungsmöglichkeiten	-	40	-
TEST-AUSGABE:	PCG 05/01	PCG 10/01	PCG 12/02
WERTUNG:	**87**	**90**	**82**

Pro & Contra

- ⊕ Flüssige Bildschirmdarstellung
- ⊕ Dreistufig zoombar
- ⊖ In Nahansicht sehr pixelig
- ⊖ Meist zu kleine Darstellung der Spielfiguren

- ⊕ Passende Sprachausgabe
- ⊕ Unauffällige, stimmungsvolle Musik
- ⊕ Gelungene Geräuscheffekte

- ⊕ Kämpfe mit Gestensteuerung
- ⊕ Einfaches Icon-System
- ⊖ In Handgemengen sind Gegner schwer anzuwählen
- ⊖ Geringe Handlungsfreiheit

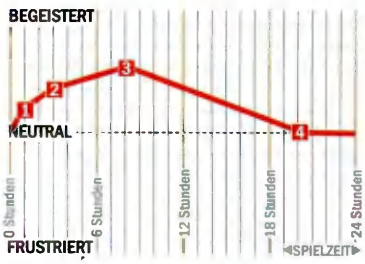
- ⊕ Lebendige Spielwelt
- ⊖ Erzählung der Hintergrundgeschichte auf Textbildschirmen

- ⊕ Schöne, große und detailliert ausgearbeitete Levels
- ⊕ Meist mehrere Lösungswege
- ⊕ Intelligentes Gegnerverhalten im späteren Spiel
- ⊖ Die Levels sind spielerisch sehr ähnlich

- ⊖ Kein Mehrspielermodus

WAS IST WAS? Schlechter als die Vergleichsspiele / Besser als die Vergleichsspiele

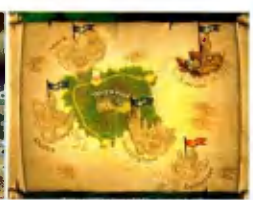
Motivationskurve



1 Die „Einheiten" mit den individuellen Fähigkeiten machen Lust auf mehr.

2 Das verschlagene, aber keineswegs gewaltfreie Vorgehen beginnt bald, Spaß zu machen.

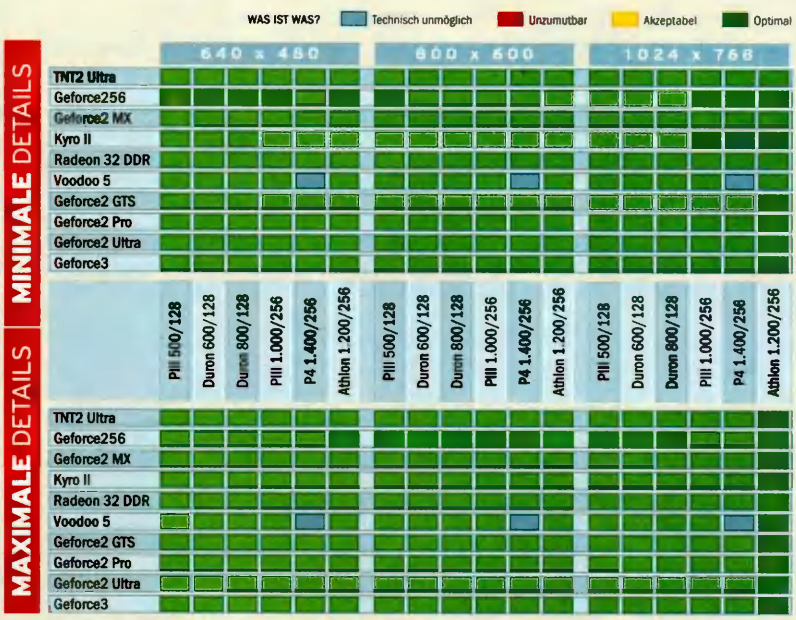
3 Die großen Städte stellen den Spieler vor vermeintlich umfangreiche Herausforderungen.



4 Nur fünf Städte und der Wald als Spielfläche für 40 Missionen? So schleicht sich Routine ein!

Leistungs-Check

Das Spiel **Robin Hood** verwendet die **Desperados**-Grafik-Engine. Aufgrund der niedrigen Hardware-Anforderungen gibt es mit Systemen, die mehr als 450 MHz und 128 **MB RAM verwenden**, keinerlei Probleme mit der Performance im Spiel. Achten Sie **darauf, dass Sie** aktuelle Treiber für Ihr System verwenden, um die optimale Leistung zu gewährleisten. Aufgrund der 2D-Engine wird mit einer höheren Auflösung lediglich der Bildausschnitt vergrößert.



MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE

Für Robin Hood werde ich jederzeit zum Outlaw. Meuchelmord passt besser zu Männern in Strumpfhosen als zu Cowboys mit rauchenden Colts.

Mit dem Western-Epos **Desperados** konnte ich mich nie so recht anfreunden. Dass Cowboys und Indianer wie Kommandotrupps durch den Staub robben und Hinterhalte legen, passt einfach nicht in mein Bild vom Wilden Westen. Zudem war der Schwierigkeitsgrad doch zu derb. Bei **Robin Hood** geht das Konzept dagegen auf. Die Story um die Männer vom Sherwood Forest ist für ein Taktik-Spiel geradezu perfekt und den Entwicklern ist es gelungen, das Flair der Banditensaga einzufangen. Vor allem die bildhübschen mittelalterlichen Städte und ihre Bewohner haben es mir angetan. Da macht es gleich doppelt so viel Spaß, die kniffligen, aber fairen Missionen zu lösen. Schade nur, dass es wieder keine richtigen Zwischensequenzen gibt. Erst recht bei diesem Thema wären ein paar Renderfilmchen Pflicht gewesen.

MEINUNG
HARALD WAGNER

Von dem strategischen Vorgehen eines Commandos blieb nicht viel übrig: Hier wird ohne lange Vorausplanung ein Weg zum Ziel freigekämpft.

Hunderte Soldaten niederschlagen und fesseln, dabei peinlichst genau darauf achten, dass man niemanden übersieht – man mag es kaum glauben, aber das macht richtig Spaß. Die Bedienung geht erfreulich leicht von der Hand und der Überblick bleibt stets gewahrt. **Commandos**-Recken seien allerdings gewarnt: Von dem strategischen Vorgehen des Vorbilds blieb in **Robin Hood** nur wenig übrig. Hier wird ohne lange Vorausplanung ein Weg zum Ziel freigekämpft; die in **Commandos** übliche Vermeidung des Feindkontakts ist im **Desperados**-Nachfolger nicht sinnvoll. Der Spielspaß entsteht stattdessen dadurch, dass man die Kämpfer und Fessel-Experten an zahlreichen Fronten gleichzeitig koordinieren und gelegentlich einen Heiler zu den verletzten Recken dirigieren muss.

von Richards Männern gegen den Sheriff und Prinz John. Richards Armee agiert größtenteils autark, die einzelnen Trupps warten jedoch darauf, dass Robin bestimmte Durchgänge freimacht oder einzelne Ritter besiegt. Hier hat der Spieler die Wahl, ob er die befreundeten Truppen ihrem Schicksal überlässt oder an ihrer Seite ficht.

Obwohl jede Spielfigur etliche Fähigkeiten hat, fällt die Bedienung erfreulich leicht. Beispielsweise führt ein Klick auf einen bewusstlosen Gegner je nach aktuell gewähltem Kämpfer zum Abstechen, Fesseln oder Berauben des Gegners. Damit man dies nicht auswendig lernen muss, zeigt ein kleines Sinnbild die zu erwartende Tat an. Zusätzlich stehen für Spezialfähigkeiten wie Bogenschießen oder Lauschen je Charakter bis zu drei Icons am unteren Bildrand bereit. Weitere Komfort-Features: Der Umriss von hinter Gebäuden versteckten Personen kann auf Knopfdruck sichtbar gemacht werden und die automatische Wegfindung ermittelt garantiert die kürzeste Strecke zum Ziel, selbst wenn diese durch mehrere Gebäude und Stockwerke führt.

Auch grafisch überzeugt **Robin Hood**. Zwar gibt es nur wenige Szenarien, diese sind dafür aber liebevoll gestaltet. Jedes einzelne Haus und jede Pflanze wurde dermaßen detailliert gezeichnet, dass man sich wie in einem naiven Gemälde fühlt. HARALD WAGNER

Das **Kampfsystem**

Die Kämpfe werden automatisch ausgetragen, auf Wunsch darf man aber mit drei unterschiedlichen Gesten eingreifen. Dazu zeichnet man mit der Maus die Bewegung der Hieb- oder Stichwaffe auf den Monitor, die der bzw. die Kämpfer anschließend ausführen. Bogenförmige Bewegungen machen unerfahrene Recken schwindelig, große Bewegungen hingegen sind effektiv, aber senken die Kondition.

Seitlicher Schwung
Vorteil: Hohe Trefferquote
Nachteil: Geringer Schaden

Gerader Hieb
Vorteil: Großer Schaden
Nachteil: Geringe Trefferquote

Kreisbewegung
Vorteil: Hohe Trefferquote, mehrere Treffer möglich
Nachteil: Geringer Schaden, Kollateralschäden möglich

TESTURTEIL ROBIN HOOD

ENTWICKLER Spellbound
ANBIETER Wanadoo
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN 15. November 2002
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: - Internet: - 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 233 1.000 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB 128 MB 256 MB 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost Standard High-End Luxus

PRO & CONTRA
- Große und detaillierte Levels
- Kämpfe mit Gestensteuerung
- Intelligentes Gegnerverhalten
- Geringe Handlungsfreiheit
- Wenig Abwechslung

82

GRAFIK	85%
SOUND	80%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	80%
SPIELDESIGN	75%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DESPERADOS** oder **COMMANDOS 2** mochten.

OkaySoft *service*
- Vorbestellservice
- US & UK uncut Importe
- bis 15:30 Sofortversand
- cut / uncut - Info

OkaySoft *online*
- Topaktuell
- Termine
- Lagerstatus
- Hintergrund-Storys
- ohne Cookies

OkaySoft *shop-mailer*
- Eingangs-Bestätigung
- Versand-Bestätigung
- Terminverschiebungen

OKAYSOFT SPIELEVERSAND
13 JAHRE INDEPENDENT SERVICE & LOGISTIK
Tel. 09674-1279 Fax -1294
92557 Weiding Am Graben 2 info@okaysoft.de

Age of Mythology	DV	49,50	Combat Flightsim 3.0	US	64,90	Earth & Beyond	US	52,90	Hitman 2	DV	42,90	Medievalwarrior 4: Men..	US	i.V.	X	No one lives forever 2	US	56,50	The Thing	EV	39,90
Age of Mythology - Collectors Edition	US	63,50	Conflict: Desert Storm	DV	42,90	- Gametime Card	US	51,50	Hitman 2	EV	39,90	Wolf R.A.N. Spearhead	DV	22,90		Project IGI 2	EV	i.V.	The Thing	US	56,50
Aliens vs. Predator 2	DV	68,90	Conflict: Desert Storm	EV	39,90	Emergency 2	DV	25,50	HoMM 4: Gathering St	EV	29,90	Medieval	DV	37,50		Quake 4	EV	i.V.	Tomb Raider 6	DV	45,90
Aliens vs. Predator 2 - Primal Hunt	EV	19,90	Cossacks: Back in War	DV	29,90	Emperor	DV	15,90	Icewind Dale 2	DV	41,50	Moorwind	DV	42,90		Resident Evil survivor	DA	19,90	Total Immersion Rac	DV	36,90
Anno 1503	DV	44,90	Dark Age of Camelot - Shrouded Isles	US	i.V.	Empire Earth	DV	17,50	Icewind Dale 2	EV	39,90	Tribunal	US	34,50		Roller Coaster Tyc. 2	DV	46,50	Trophy Hunter 2003	US	32,90
Anstoss 4	DV	39,90	Das Ding	DV	38,50	- Zeitalter d. Eroberung	DV	26,50	Icewind Dale 2	US	55,50	NBA Live 2003	US	46,90		RTCW Enemy Territory	DV	37,50	Unreal 2	US	i.V.
Aquanox	DV	14,50	Delta Force BL. Hawk	DA	43,50	Everquest: Gold Pack	DA	37,50	Iron Storm	DV	38,90	Need For Speed 6	AS	44,50		Runaway	DV	30,50	X Unreal Tournam 2003	DA	45,90
Aquanox2 Revelation	DV	44,50	Delta Force BF. Hawk	US	51,50	Everquest: PL o. Power	US	28,90	Iron Storm	US	42,90	Need for Speed 6	DV	43,50		Serious Sam: Sec. Enc.	DA	12,50	X Unreal Tournam 2003	EV	39,90
Arcanum	DV	12,90	Der letzte Kaiser	DV	42,50	Fifa 2003	DV	43,50	James Bond Nightfire	DV	42,90	Need f. Speed Porsche	EV	15,90		Sim City 4	DV	46,50	X Unreal Tournam 2003	US	59,90
Arch Angel	DV	44,50	Deus Ex	DA	19,89	Flight Sim. 2002 Prof.	DV	55,90	Links Ch. Cours 2003	US	33,90	Neocron	DV	42,90		Sniper	US	45,90	Vietcong	DV	43,50
X Arx Fatalis	DV	39,90	Diablo 2	DV	12,90	Football Man. 2003	DV	42,90	Links LS 2003	DA	49,90	X Neverwinter Nights	DV	45,90	X	Soldier of Fortune 2	EV	40,90	Vietcong	EV	i.V.
Battlefield 1942	DV	43,90	Die Sims - Hausbuch put	DV	22,50	Ghost Recon Island Th	US	36,90	Madden NFL 2003	DA	43,90	NHL 2003	AS	44,90		Splinter Cell	DV	44,50	Warcraft 3	DV	46,90
Battlefield 1942	EV	46,90	Die Sims - Urlaub total	DV	22,50	Gold Games 5	DV	30,90	Mafia	DV	42,90	NHL 2003	US	49,90		Splinter Cell	EV	i.V.	You don't know Jack 3	DV	11,90
C+C: Generals	DV	i.V.	Gothic 3	EV	i.V.	Gothic	DV	15,90	Mafia	EV	39,90	NHL 2003	DV	43,90		Star Trek: Armada 2	DV	14,50	WWE Raw	US	36,90
Civilization 3	DV	29,50	GTA Race Driver DVD	DV	42,90	Gothic 2	DA	44,50	Mafia	US	56,50	NOLF Game o. 1. Year	DV	20,90		Stronghold: Crusader	DV	42,50			
Combat Flightsim 3.0	DV	49,90	Grandson Siege	DV	45,90	Half-Life	DV	15,24	Mechwarrior 4: Merc.	DV	49,50	X No one lives forever 2	DV	42,50		Sudden Str.2 Anhl Vict	DV	18,50			
												X No one lives forever 2	EV	39,90		The Partners	DV	30,90			

bei Titeln die mit X gekennzeichnet sind legen wir jeder Lieferung Informationen zur UNCUT Konfiguration bei!

ab 75 Euro Lieferwert versandkostenfrei (Inland), Vorauskasse 3,25, Nachnahme 6,50 zzgl. Zahlkartengeb. * Vorbestellung erwünscht

23.10.2002

WWW.OKAYSOFT.de

VIDEO

TIPPS & TRICKS

VORSICHT: BUGS

Anno 1503

Anno 1503 ist am 25. Oktober mit aufgeplusterten Segeln in See gestochen. Doch ein paar Lecks hat das Aufbau-Traumschiff noch ...

Vögel zwitschern vergnügt in den Bäumen, mondän gekleidete Kaufleute flanieren auf großzügig gestalteten Marktplätzen und betrachten das reichhaltige Angebot der Stände, während der wuchtige Wirtsherr gerade ein schweres Fass voller Alkohol auf seinen Schultern zum Ausschank schleppt und um ein Haar den Marktkarrenfahrer umrempelt, der die neuesten Seidenstoffe aus der Färberei ins Lager karrt; sogar die Mühle klappert buchstäblich am rauschenden Bach.

Sollten Sie es bereits beim Lesen dieser Zeilen nicht mehr abwarten können, **Anno 1503** zu installieren, gehören Sie vermutlich zu den Menschen, die das Spiel nach Umfragen zum meist erwarteten PC-Spiel gemacht haben. Kein Wunder, ist doch der anno 1998 erschienene Vorgänger **Anno 1602** zusammen mit dessen Add-on Deutschlands meistverkauftes Spiel. Kennern des Vorgängers springen zunächst einmal die höheren Auflösungen ins Auge; bis zu 1.280x1.024 Pixel dürfen Sie einstellen. Die Inselwelten sind gewachsen, mehr Rohstoffe können an- beziehungsweise abgebaut und zu mehr Endprodukten verarbeitet werden, das Militär wurde massiv aufgestockt und die eigenen Städte lassen sich mit noch mehr Gebäuden ausstatten und vor allem verschönern.

Nach Spielstart klicken Sie sich zunächst durch das schlanke Menü und wählen einen Modus aus. Zur Wahl stehen drei Tutorial-Missionen, die mit den Grundregeln von Städtebau, Handel und Kriegsführung vertraut machen, das klassische Endlosspiel mit acht zufallsgenerierten Inselwelten, zehn Szenarios mit konkreter Aufgabenstellung („Baut eine Stadt, in der die Einwohner den Status Bürger haben", „Hindert den Gegner an der Zerstörung Eurer Kathedrale und vernichtet seine Streitmacht", ...) sowie eine Kampagne mit elf Inselwelten plus einer Bonus-Welt. Einen Mehrspielermodus sucht man vergebens, denn der schaffte es nicht mehr in die Verkaufsversion und wird angeblich im Lauf des Novembers per Update nachgeliefert.

In der umfangreichen Kampagne eifert unser Nachwuchsheld seinem großen Vorbild nach – dem tollkühnen Eroberer aus dem ersten Teil, der in einer Kneipe von alten Zeiten schwärmte. Die Geschichte und die damit verbundenen Missionsziele der jeweiligen Inselwelten werden von einem Sprecher vorgetragen und erscheinen in Textform auf dem Bildschirm. Die Aufgabenstellung reicht dabei vom schlichten Städtebau über das Handeln bestimmter Mengen von Gütern wie beispielsweise Salz oder Eisen, bis zum Vernichtungsschlag gegen etwaige Feinde. Der militärische Part nimmt in **Anno 1503** jedoch einen wesentlich höheren Stellenwert ein als noch im Vorgänger. Wenn Sie Kavallerie, Pikeniere, Bogen- und Armbrustschützen, Schwertkämpfer und Mörser ins Schlachtgetümmel führen, sollten Sie stets vor Augen haben, dass jeder Einheitentyp nur gegen einen bestimmten Opponenten wirkungsvoll ist und gegen andere Truppen wiederum den Kürzeren zieht. Dies wird

Die Marktkarrenfahrer lassen oftmals große Lagerbestände weiterverarbeitender Betriebe links liegen.

WOHLSTANDSGESELLSCHAFT Dicke Trutzmauern schützen die Bürger dieser Prachtstadt vor Piratenangriffen und übellaunigen Nachbarn.

VÖLKERKUNDE Insgesamt treffen Sie in Anno 1503 auf neun Kulturen – hier die Mongolen.

AH, VENEDIG! Hier wohnen die freien Händler, die von Hafen zu Hafen fu[illegible]

erst dadurch richtig kompliziert, dass die einzelnen Einheiten nur optisch schwer voneinander zu unterscheiden sind, zuweilen an Gebäuden und Toren hängen bleiben, bei innerstädtischen Auseinandersetzungen in Häuserschluchten verschwinden und Sie oftmals die höchste der drei Zoomstufen bemühen müssen, dann jedoch den Überblick über das Geschehen verlieren. Zusammen mit der schieren zahlenmäßigen Übermacht so manches KI-Gegners sorgen militärische Missionen oftmals eher für Frust, wenn Sie sich erneut in zeitintensive Materialschlachten stürzen, anstatt sich um den Ausbau aufstrebender Metropolen zu kümmern. Zudem sind die Unterschiede zwischen Pikenieren und Lanzenknechten oder Bogen- und Armbrustschützen schlichtweg zu gering. Wozu sollte man Belagerungstürme bauen, um Truppen über gegnerische Stadtmauern klettern zu lassen, wenn man diese auch einfach mit einem Mörser oder einer Kanone zerbröseln kann?

Anno-Veteranen müssen sich auf ein völlig verändertes Wirtschaftssystem einstellen. War es im Vorgänger noch möglich, bei finanziellen Engpässen kurzzeitig die Steuern zu erhöhen und damit die Staatskasse zulasten der Laune Ihrer Bürger aufzubessern, verdienen Sie in **Anno 1503** Ihr Geld durch den Verkauf von Waren an die Bevölkerung. Das geschieht an Marktständen für Stoffe, Nahrung/Salz, Tabak/Gewürze und Lampenöl, deren Preise festgeschrieben sind und sich nicht regulieren lassen. Wer nicht aufpasst, landet schnell in der Schuldenfalle – und das trifft vor allem Einsteiger. Außerdem lassen die Marktkarrenfahrer oftmals große Lagerbestände weiterverarbeitender Betriebe links liegen; so passierte es beispielsweise, dass sieben Tonnen Seile, die dringend zum Bau eines Schiffes benötigt wurden, minutenlang darauf warteten, abgeholt zu werden. Auch zeitraubende Langstreckenfahrten sind des Öfteren zu beobachten und führen nicht nur zu diversen Engpässen, wenn Sie gerade eine neue Produktionskette aus dem Boden stampfen, sondern dazu, dass der Spielfluss oftmals recht zäh gerät. Umso emsiger sind hingegen Ihre Bewohner, wenn es darum geht, die Wohnhäuser auszubauen. Sobald Sie sich fit genug fühlen, den gehobenen Ansprüchen einer höheren Zivilisationsstufe gerecht zu werden, geben Sie Baumaterialien für Ihre Bewohner frei und … machen erst einmal große Augen. Denn schneller, als Sie die Freigabe wieder deaktivieren können, sind die Holz- und Ziegel-Vorräte Ihrer Stadt nahezu aufgebraucht und oftmals folgt aufgrund des

Schöne neue Welt

Anno 1503 steckt voller Überraschungen und Neuerungen gegenüber **1602**. Die aus unserer Sicht wichtigsten zehn stellen wir Ihnen vor.

Forschung

Ihre Bürger gehen in Schule oder Universität und liefern Wissenspunkte ab, mit denen Sie Gebäude (Feuerwehr, Medikus, Brunnen etc.) und Waffen (Mörser, Belagerungsturm usw.) sowie Waffen-Updates (Brandpfeile) erforschen.

Fruchtbarkeitsbalken

Mithilfe des Fruchtbarkeitsbalkens erkennen Sie, an welchen Stellen der Insel der Anbau von Tabak, Indigo, Kartoffeln oder die Haltung von Rindern beziehungsweise Schafen besonders effektiv ist.

Scout

Der steuerbare Scout deckt für Sie nicht nur Rohstoffvorkommen (Salz, Erz, Marmor, Gold, Edelsteine) auf, sondern ermöglicht auch den Siedlungsbau im Landesinneren und tauscht Waren auf dem Landweg mit Eingeborenen und Computergegnern.

Online-Hilfe

Die umfangreiche Online-Hilfe liefert Ihnen viele Informationen mit Querverweisen und erspart so manchen Blick ins Handbuch. Wenn Sie wissen möchten, welchen Sinn die Köhlerei hat, so schlagen Sie einfach unter „K" nach.

Aristokraten

Wenn Sie Marmor-Villen bauen, lassen sich Aristokraten – die höchste Zivilisationsstufe – bei Ihnen nieder und fühlen sich nur wohl, wenn Sie ihr Verlangen nach Wein, Goldschmuck, Parkanlagen und Seiden-/Pelzkleidung befriedigen können.

Marktstände

Ersetzen das Steuersystem. Die bunten Buden sind sicherlich die wichtigste **Neuerung in Anno 1503 und neben** dem Handel die einzige Möglichkeit, Geld zu verdienen. Da die Preise jedoch nicht regulierbar sind, kommt man oft nur mit **Münzen** aus den **roten** Zahlen.

Grössere Inselwelten

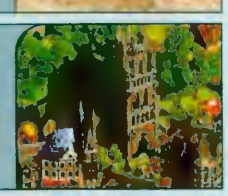
Inseln und Welten sind um ein Vielfaches größer und umfassen **sechs** Klimazonen (Prärie, Tundra, Dschungel etc.) inklusive typischen Kulturen (Azeteken, Afrikaner etc.). Tabak, Wein, Zuckerrohr oder Hopfen wachsen nur in entsprechenden **Regionen**.

Militär

Sie befehligen formatierbare Lanzenknechte, Pikeniere, Musketiere, Schwertkämpfer, Kavallerie, Bogen- und Armbrustschützen, Sanitäter, außerdem Kanonen, Mörser, Katapulte und Belagerungstürme (für die **Sie Bedieneinheiten** benötigen).

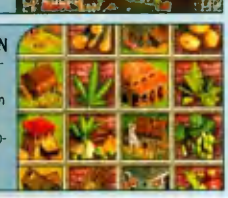
Verbesserte Grafik

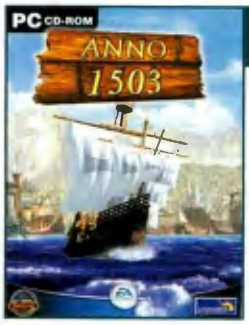
Anno 1503 bietet nicht nur Auflösungen von bis zu 1.280x1.024: Die Einheiten weisen mehr Animationsstufen auf, das Stadtbild wirkt realistischer, Dutzende **von** Tierarten und umhereilende Bewohner machen das Spiel lebendig.



Neue Produktionsketten

50 **Waren** werden in 60 Betrieben abgebaut und verarbeitet. Walfänger (Lampenöl), Pelztierjäger, kleine Farm (Alkohol, **Nahrung**), Salzmine, Indigo (zum Färben von Seidenstoffen), Hopfen/Brauerei, Hanf und **Heilkräuter**plantage (hilft gegen Pest).





TESTCENTER

Inhalt & Features

- Kampagne bestehend aus elf Missionen
- Drei Tutorial-Missionen
- Fünf Zivilisationsstufen
- Neun Kulturen (Eskimos, Mauren etc.)
- Zwölf Militäreinheiten
- 350 Gebäude
- 40 Produktionsketten
- Drei Zoomstufen, vier Perspektiven

Zahlen & Fakten

Genre:	Aufbau-Strategie
Vergleichbare Spiele:	Port Royale, Stronghold, Anno 1602, Pharao
Entwickler:	Max Design/Sunflowers
Vom gleichen Entwickler:	Anno 1602, Oldtimer
Publisher:	Electronic Arts
Adresse des Publishers:	Innere Kanalstraße 15, 50823 Köln
Telefon des Publishers:	0221-97582-0
Offizielle Website:	http://www.anno1503.com
Website des Publishers:	http://www.electronicarts.de
Website des Entwicklers:	http://www.sunflowers.de
Beste Fansite:	http://www.annomania.de
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-754464 (1,24 /Min)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 6 Jahren
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 49,-
Inhalt der Packung:	2 CDs im Schuber, farbiges Handbuch (80 S.), Poster
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	100 Stunden

Im Wettbewerb

	Port Royale	Stronghold Crusader	Anno 1503
GRAFIK	**79**	**68**	**86**
Detailreichtum Spielwelt	80	62	88
Detailreichtum Objekte	77	65	87
Vielfalt der Spielwelt	50	50	85
Animation der Objekte	77	72	80
Effekte	83	62	70
SOUND	**78**	**84**	**86**
Musik	84	83	85
Soundeffekte	60	78	80
Stimmen/Kommentar	40	82	85
STEUERUNG	**77**	**78**	**82**
Bedienungskomfort/Navigation	72	71	79
Präzision der Steuerung	80	80	80
Übersichtlichkeit/Perspektive	82	52	75
ATMOSPHÄRE	**82**	**67**	**90**
Spannung/Überraschungen	71	67	63
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	87	81	88
Story/Dialoge/Kommentare	68	59	72
Inszenierung	50	62	75
SPIELDESIGN	**86**	**60**	**73**
Komplexität/Spieltiefe	89	70	75
Einsteigerfreundlichkeit	73	79	72
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	85	73	40
Verhalten der Computerfiguren	70	61	68
Innovation	52	33	50
MEHRSPIELERMODUS	-	**88**	-
Abwechslung der Spielmodi	-	71	-
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	-	77	-
Einstellungsmöglichkeiten	-	82	-
TEST-AUSGABE:	PCG 07/02	PCG 11/02	PCG 12/02
WERTUNG:	**88**	**85**	**88**

WAS IST WAS? Schlechter als die Vergleichsspiele | Besser als die Vergleichsspiele

Pro & Contra

- ⊕ Auflösungen bis 1.280x1.024
- ⊕ Extrem detailreiche Bauwerke
- ⊕ Liebevoll animierte Figuren und Tiere

- ⊕ Stimmungsvolle Musik
- ⊕ Charismatische Sprecher
- ⊕ Nebengeräusche (Marktschreier etc.)
- ⊖ Begrenzte Auswahl an Musikstücken

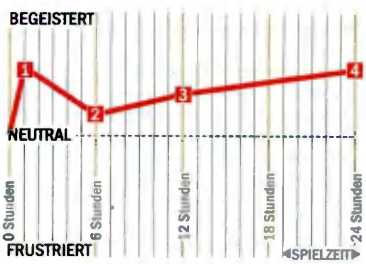
- ⊕ Übersichtliche Menü-Struktur
- ⊕ Leicht erlernbar
- ⊖ Kaum Statistiken und Detail-Infos
- ⊖ Haklige Steuerung von Einheiten

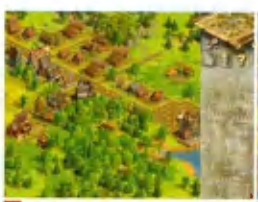
- ⊕ Mittelalterliches Flair (Musik, Grafik)
- ⊕ Hoher Wuselfaktor, belebte Welten
- ⊕ Ausgezeichnete Zwischensequenzen
- ⊖ Story der Kamagne wird nur in Textform und per Sprachausgabe erzählt

- ⊕ Starke Anlehnung an den Vorgänger
- ⊕ Abwechslungsreiche Szenarien
- ⊕ Große Bandbreite an Gebäuden
- ⊖ Generell hoher Schwierigkeitsgrad
- ⊖ Kampagne nur für Profis
- ⊖ KI-Fehler, Bugs, Unstimmigkeiten

- ⊖ Im Spiel nicht enthalten (wird erst per Patch nachgeliefert)

Motivationskurve





1 Die Vorfreude ist groß, alles wirkt bekannt, erfahrene Anno-Spieler fühlen sich wie zu Hause.

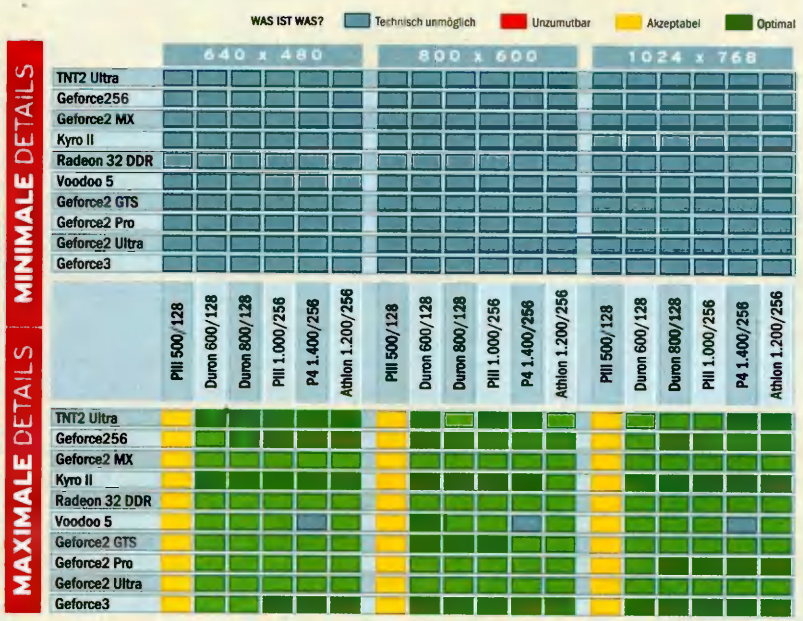
2 Die Kampagne sorgt durch den hohen Schwierigkeitsgrad nicht nur bei Einsteigern für viel Frust.

3 Kampagne abgebrochen – lieber im Endlosspiel nach eigenen Vorstellungen gesiedelt und gebaut.

4 Die erste Traumstadt nimmt Form an und füllt sich mit Leben. So macht Anno Spaß!

Leistungs-Check

Anno 1503 benötigt nicht viel Rechenpower. Ab 600 Mhz läuft das Spiel flüssig. Eine entscheidende Rolle spielt der Hauptspeicher: Wenn Sie 256 MB RAM (oder mehr) in Ihrem System verwenden, sind die Ladezeiten angenehm kurz. Die 2D-Grafik erfordert keine schnelle Grafikkarte. Wollen Sie die Leistung steigern, senken Sie einfach die Auflösung. Die Options-Einstellung „Details ein/aus" hat laut Hersteller Sunflowers keinerlei Wirkung und ist somit vernachlässigbar.



Der PC-Games-Bugreport: Hier muss Sunflowers noch nachbessern

Der Mehrspielermodus fehlt in der Verkaufsversion (soll noch im Laufe des Novembers per Update nachgeliefert werden), dafür sind diverse Unstimmigkeiten drin – angesichts der langen Entwicklungszeit und Verschiebungen zwecks weiteren Feintunings schwer nachvollziehbar. Auf dringende Empfehlung von PC Games hin hat Sunflowers vor allem den Schwierigkeitsgrad per Erste-Hilfe-Patch angepasst (mehr Startkapital, geringere Militärkosten, kauffreudigerer Händler). Diesen Patch sollten Sie bei Erscheinen dieses Hefts bereits auf der offiziellen **Anno 1503**-Website und auf www.pcgames.de finden. Dieses und weitere Updates packen wir selbstverständlich auch auf die Heft-CD/DVD.

HOHER SCHWIERIGKEITSGRAD

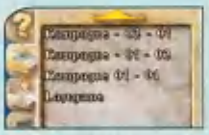
Selbst erfahrene Aufbau-Strategen werden feststellen, dass man nur mit Mühen aus den roten Zahlen kommt. Nach unseren Beobachtungen liegt das unter anderem an:

- Grundsätzlich sehr hohe Baukosten für komplette Produktionsketten (Beispiel: Getreidefarmen + Mühle + Bäckerei)
- Keine Stellschraube, um vorübergehende Engpässe zu überwinden (wie die Steuern in Anno 1602)
- Die schlagartig ansteigende Nachfrage durch ein Upgrade der Bevölkerungsstufe (etwa von Pionier zu Siedler) führt oft zu Hungersnöten und Nachschubproblemen.
- Falls Piraten oder Gegner das erste (und oft für die ersten Spielstunden einzige) Schiff versenken, kommt man nur mit Mühe von Stufe „Siedler" zu „Bürger" (das die Erschließung einer Tabak-/Gewürz-Insel erfodert).
- Trotz Stillegung fallen immer noch enorm hohe Betriebskosten an.
- Einmal in den roten Zahlen, kommt man kaum noch raus: Oft fehlt das Geld, um den Missstand – etwa einen fehlenden Marktstand – abzustellen. Was zu noch mehr Miesen führt ...
- Die Marktpreise für Nahrung, Stoffe, Gewürze, Tabak, Lampenöl etc. sind unveränderlich.
- Sogar sehr begehrte Waren (Tabak, Gewürze, Eisen, Waffen) werden uns i. d. R. – wenn überhaupt – nur zum Minimaltarif abgekauft.
- Viel zu hohe Kosten für Aufbau und Betrieb des Militärs (der Unterhalt einer Armee kostet Unsummen, selbst der Besitz gänzlich unbewaffneter Handelsschiffe kostet Geld).

ICH SEHE NIX, WAS DU AUCH NICHT SIEHST

- Höhenstufen und Unebenheiten sind mit bloßem Auge kaum zu erkennen und werden erst beim Bebauen offenkundig.
- Militärische Einheiten werden von Bäumen und Gebäuden verdeckt – Kämpfe in der Stadt sind kaum zu koordinieren.
- Eigene Truppen kann man zwar durch das Ziehen eines Rahmens direkt anwählen, Feinde jedoch nicht mehr angreifen.
- Optisch lassen sich militärische Einheiten kaum voneinander unterscheiden (erst recht in der zweiten Zoomstufe).
- Kompakte Hütten (etwa der Holzfäller) wiederum werden von Bäumen verdeckt und können nur mit Mühe „getroffen" werden.
- Bereits von den PC-Games-Bugbustern gefordert: ein Hotkey für den Scout, der sich zwischen all den Bäumen nur durch ein (viel zu klein geratenes) Wappen ausfindig machen lässt.
- Im Gegensatz zu Bäumen werden Gebäude beim Wegebau nicht ausgeblendet. Gerade bei ausgebauten Städten führt das zu Unübersichtlichkeit und Sie erahnen meist nur, ob Sie richtig bauen.
- Die winzigen Marktstände verschwinden in den Häuserschluchten und sind oft aus keiner Perspektive einzusehen.
- Gebäude-Schäden werden erst bei extrem demolierten Häusern grafisch angezeigt.

TECHNISCHE PROBLEME



- Wir stellten auf unterschiedlichsten Systemen gelegentliche Abstürze sowie ein „Hängenbleiben" beim Laden der Spielmusik fest – zum Glück gibt es eine Autospeichern-Funktion.
- Auf XP-Systemen kommt es vereinzelt zu Fehlern beim Laden eines Spielstandes: Der Windows-Desktop „schimmert" durch die Spielgrafik. Erst ein Neustart des Spiels behebt das Problem.

VERIRRTE EINHEITEN UND WEGFINDUNGS-PROBLEME

- Scouts und Militäreinheiten verhaken sich häufig an Bergen, Bäumen, Marktplätzen und Toren.
- Militärische Einheiten bleiben gerne in Gebäuden „stecken" – etwa in Kanonentürmen und Stadttoren.
- Türme werden von ihrer Besatzung gelegentlich auf der falschen Seite verlassen – nämlich außerhalb der Stadtmauern.
- Walfänger bleibt in der Kartenecke hängen, das Schiff des „Freien Händlers" ankert vor dem Kontor und bewegt sich nicht mehr von der Stelle.
- KI-Gegner „überbauen" ihre eigenen Schiffe zuweilen mit Werften.

DRIN, ABER IRGENDWIE DOCH NICHT

- Die Wahrscheinlichkeiten für das Auftreten des Räubers (attackiert Marktkarren) und Aufständen (bei Unzufriedenheit) sind derart gering, dass sie faktisch niemals auftreten – die Gebäude „Amtsgericht" und „Galgen" sind derzeit also ohne Funktion.
- Die teure Bibliothek ist nur für die Erforschung einer einzigen Technologie (Mörserpulver) zuständig.

FALSCH DARGESTELLTE EINZUGSBEREICHE

Kaufleute lassen sich in Ihren Städten nieder, obwohl sich dafür notwendige Gebäude nicht m Einzugsbereich befinden. „Verirren" sich jedoch Bürger beispielsweise in ein Badehaus, steht dem Aufstieg nichts im Wege.

KEINE ODER MISSVERSTÄNDLICHE INFORMATIONEN

- Die Bilanz ist nur ein Durchschnittswert und wird durch vorübergehende Käufe und Verkäufe verfälscht.
- Der Sprecher weist zwar auf einen Mangel an Gewürzen oder Tabak hin, nicht aber auf eine (ver-)hungernde Bevölkerung – Sie müssen Ihr Volk also ständig im Auge behalten.
- Die Werft meldet „Ihr Schiff wurde repariert" – allerdings auch dann, wenn mangels Stoff, Geld, Holz oder Seilen kaum was passiert ist.
- Sobald ein Arbeiter einer Plantage auf dem Feld Rohstoffe abbaut, erscheint oftmals ein Fragezeichen über dem jeweiligen Gebäude, obwohl der Betrieb problemlos läuft.
- In der Statuszeile wird zwar der Bestand an (selten gebrauchtem) Marmor angezeigt, nicht aber der Vorrat an Nahrung.

SICHER WÄRE SICHERER

Eine Sicherheitsabfrage vor dem Abriss von Gebäuden fehlt: Wer sich verklickt, verliert viel Geld (Beispiele: Theater 2.500 Taler, Bibliothek 2.000 Taler). Lagerbestände und Wachturmbesatzungen sind ebenfalls verloren.

SCHIFFEVERSENKEN

- Das Verlegen von Seerouten ist umständlich und schlecht dokumentiert.
- Schiffe fahren auf ihrem Weg von Insel A nach Insel B jede Bucht ab, sobald die Route zu nahe an einer Insel vorbeiführt.
- Wenn ein Schiff den Gegner verfolgt, um ihn zu versenken (Aggressive Einstellung), kann der Feind immer flüchten, auch wenn sein Schiff langsamer ist. Warum? Das eigene Schiff dreht sich seitlich, um zu schießen, sobald es in Reichweite kommt. Kaum gedreht, ist der Gegner wieder außer Reichweite und die Verfolgung wird wieder aufgenommen. Das geht ewig so weiter.
- Die Schiffe verfügen zudem nicht über eine Kollisionsabfrage – aktuell fahren die Segler quer durcheinander.
- Schiffspatrouillen sind derzeit nicht möglich.
- Nur Schiffe ohne Kanonen können bei der Flucht über Bord geworfene Waren wieder per Rechtsklick einsammeln; bewaffnete Galeeren hingegen „greifen die Ladung an".

WIDERSPRÜCHE ZUM HANDBUCH

- Durch den Bau von Uni und Kirche werden Schulen und Kapellen immer aufgerüstet – ganz gleich, wie weit sie vom dafür eigentlich notwendigen Einzugsbereich entfernt stehen.
- Marktstände müssen nicht im Einzugsbereich eines Lagerhauses stehen – tatsächlich ist es egal, wo Sie die Buden errichten.
- Die große Werft muss nicht erforscht werden, sondern kann ab 250 Kaufleuten gebaut werden.

ZU SCHWERE KAMPAGNE

- In der Kampagne sollen Sie bestimmte Inseln besiedeln oder gewisse Punkte ansteuern. Diese werden zu Missionsbeginn kurz mit einem blinkenden Fähnchen markiert. Wer nicht aufpasst, hat verloren, denn die Fahne lässt sich nicht erneut einblenden.

BANANENREPUBLIK

Auf dieser Insel betreiben wir Plantagen für Seide, Tabak, Zuckerrohr, Indigo und Baumwolle. Nicht auf jedem Eiland wächst alles gleich gut – ums Entdecken kommt man nicht herum.

sprunghaften Bevölkerungsanstiegs die Lebensmittelknappheit. Unverständlicherweise lässt sich nämlich nicht regulieren, wie viel Tonnen Werkzeug, Holz und Steine Sie Ihren Schützlingen fürs Häuslebauen zur Verfügung stellen möchten.

Bereits bei der Planung der Städte kommt ein anderes Feature von **Anno 1503** unangenehm zur Geltung: die Höhenstufen. Davon gibt es 32 und eigentlich wären sie eine taktische Komponente (Fernkampfeinheiten feuern weiter). Im Regelfall werden sie jedoch zum unnötigen Ärgernis, denn kleinere Abstufungen im Terrain sind mit bloßem Auge oder beim Gebäudebau kaum auszumachen und werden erst sichtbar, wenn Sie Plantagen oder Straßen errichten wollen. Ist schließlich eine florierende Stadt aufgebaut, sind die meisten Sorgen vergessen, das

DURCHBRUCH Gegen unsere Mörser helfen die dicksten Stadtmauern nichts.

KÄPTN IGLU Diese Eskimos verkaufen uns kleine Mengen Lampenöl, das unsere Kaufleute verlangen.

BÜRGERBEGEHREN Beim Anklicken des Bürgerhauses erkennen Sie in der rechten Menüleiste, dass Nahrung, Stoffe und Salz in gerade noch ausreichender Menge zur Verfügung stehen.

gewohnte **Anno**-Feeling kehrt zurück und man ertappt sich beim entspannten Beobachten der architektonischen Kunstwerke und umherwandelnden Bewohner. Am besten eignet sich hierzu das Endlosspiel, auf das sich Einsteiger aufgrund der schweren Kampagne ohnehin konzentrieren sollten und auf das auch **Anno**-Veteranen früher oder später zurückgreifen werden. Ganz ohne Auftragszwang und auf Wunsch ohne militärische Kabbeleien siedeln Sie friedlich vor sich hin und verbringen nicht selten mehrere Tage damit, Ihre Stadt auszubauen und Ihren Reichtum zu mehren. Hier hat der Stadtherr auch die Möglichkeit, die grafische Pracht von **Anno 1503** mitsamt der prunkvollen Gebäude aus Marmor und Stein (etwa Theater, Badehaus, Universität) vollends zu genießen. Dass auch die Wohnhäuser nun nicht mehr in Reih und Glied, sondern unterschiedlich ausgerichtet platziert sind, verleiht dem Stadtbild mehr mittelalterliches Flair. Diesem sehr zuträglich ist auch die angenehme Soundkulisse. Atmosphärische Instrumentalstücke sowie fernöstliche Klänge oder laute Trommeln als Musikuntermalung für die neun Eingeborenenvölker wie Mongolen oder Indianer (mit denen Sie Handel betreiben können) tragen zur Atmosphäre bei; in der Stadt preisen Marktschreier die Waren an und Wirte werben für Bier.

Leider ist **Anno 1503** nicht ganz perfekt: Diverse Bugs und Schönheitsfehler (siehe Extrakasten) in der Verkaufsversion verhindern die sicher geglaubte 90er-Wertung. Wir hoffen, infolge des angekündigten Patches in der nächsten Ausgabe Entwarnung geben zu können. DAVID BERGMANN

MEINUNG
DAVID BERGMANN

Noch etwas Feintung – dann wird Anno zum definitiven Pflichtkauf für Aufbau-Fans.

Anno 1503 macht Spaß. Großen Spaß. Zwar schlichen sich in die Verkaufsversion diverse Bugs und Ungereimtheiten ein, die den positiven Gesamteindruck der derzeitigen Version schmälern, doch hinter der prachtvollen Grafik verbirgt sich ein Spiel mit viel Tiefgang und viel Neuem. Einem **1602**-Feature trauere ich trotzdem hinterher: der Streichung des Steuersystems. Dass ich nun keinerlei Möglichkeit mehr habe, direkt auf meine Einnahmen Einfluss zu nehmen, macht gerade Einsteigern das Leben schwer und Spieler von **Anno 1602** müssen drastisch umdenken. Außerdem ist mir die Kampagne derzeit einfach zu schwer – ich hoffe auf den Patch. Dafür bereitet mir das Endlosspiel noch mehr Vergnügen als im Vorgänger. Die Inselwelten sind gewachsen und ich kann selbst entscheiden, ob und wann ich mit den zahlreichen Militäreinheiten in den Krieg ziehen möchte. Dank der wunderschönen Grafik versinkt man nach tagelanger Aufbauarbeit förmlich in seiner selbstgebauten Welt und das alte **Anno**-Feeling kehrt zurück. Sobald Sunflowers noch etwas feingetunt hat, wird **Anno** zum definitiven Pflichtkauf für Aufbau-Fans.

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER

New Economy: Anno 1503 zieht die Schrauben an.

Lieber Massenmarkt, Du musst jetzt ganz stark sein: **Anno 1503** mag das meisterwartete Spiel des Jahres sein, das beste ist es nicht. Grund: Das unausgewogene Wirtschaftssystem verzeiht wenig Fehler und dürfte anfangs gerade die vielen Gemütlich-vor-sich-hin-Siedler verzweifeln lassen. Schiff versenkt, Ladung futsch, Einkünfte gleich null ... zusammenrücken im Schuldturm! Besonders viel Leidensfähigkeit ist in der eindeutig zu schweren, zähen, kampflastigen Kampagne angesagt – hier muss und hier wird Sunflowers nachbessern. Im Endlosmodus und in einigen Einzelszenarien ist **Anno** wirklich **Anno**, wie es sein soll: ein wunderschönes, umfangreiches Aufbau-Strategiespiel, mit unnachahmlichem Mittelalter-Flair (dickes Lob an den Musikus), unübertroffen detailverliebter Grafik, einigen überflüssigen Features (Erfahrungsstufen, Belagerungstürme), wenigen Verschlimmbesserungen (Höhenstufen) und mehreren Schiffsladungen wirklich famoser Neuheiten gegenüber **1602**. Abseits der Balancing-Schwächen ist das Entdecken und Besiedeln nämlich ein verflixt fesselndes Vergnügen, das wochenlang vorhält. Doch jetzt müssen erstmal Bugfixes vom Stapel laufen, die das Spiel endlich über die 90 %-Marke hieven ...

TESTURTEIL
ANNO 1503

88

ENTWICKLER	Sunflowers/Max Design
ANBIETER	Electronic Arts
PREIS	Ca. € 50,-
TERMIN	Erhältlich
USK	Ab 6 Jahren
SPRACHE	Deutsch

ZIELGRUPPE
Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD
Einstellbar: 4 Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 | Netzwerk: -
Internet: - | 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 500 | 1000 | 2000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- + Schmucke Bilderbuchoptik
- + Große Auswahl an Gebäuden
- + Komplexes Wirtschaftssystem
- – Einige Schönheitsfehler
- – Hoher Schwierigkeitsgrad

GRAFIK	88%
SOUND	88%
STEUERUNG	82%
ATMOSPHÄRE	90%
SPIELDESIGN	73%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie ANNO 1602 oder PORT ROYALE mochten.

HEI$$: DIEE $PIEL GIBT'$ AUCH FÜR LAU.
Als eine von unzähligen fetten Abo-Prämien! Mehr dazu ab Seite 50 oder unter http://abo.pcgames.de
PC Games

WOZU BRAUCHST DU NEUN LEBEN, WENN DU DIE ZEIT KONTROLLIEREN KANNST?

REWIND bringt dich in geheime Spielabschnitte

Du hast keine Ahnung, was ein schnelles Spiel ist, bevor du auf FAST FORWARD gedrückt hast

PAUSE stoppt die Zeit. Totale Bewegungslosigkeit für deine Gegner

RECORD nimmt dich beim Spielen auf, damit du dir als Klon zur Seite stehen kannst

SLOW MOTION lässt deine Gegner in Zeitlupe agieren. Pech für sie, denn du und der Time Sweeper, Ihr arbeitet in Echtzeit.

XBOX

www.xbox.com/de/blinx

SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

©2002 Microsoft Corporation. alle Rechte vorbehalten. Die [illegible] Produktbeschreibung) enthaltenen Angaben dienen ausschließlich zu Informationszwecken und beziehen sich auf die Pre-Release-Version des Produkts, das vor seiner Freigabe zum Verkauf noch wesentlichen Änderungen unterliegen kann. Microsoft schließt in Bezug auf diese Produktbeschreibung und die darin enthaltenen Angaben jede Haftung und Gewähr aus. Microsoft, das Microsoft Game Studios-Logo, Blinx, the time Sweeper, Xbox sowie die Xbox-Logos sind eingetragene Marken bzw. Kennzeichen von Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten von Amerika und/oder anderen Ländern. In dieser Produktbeschreibung genannte Firmen- und Produktbezeichnungen sind u.U. Marken der betreffenden Inhaber.

EINZELKÄMPFER Mitchells ist ein Commando und kann besonders gut mit Sprengstoff und Granaten umgehen.

TAXI, TAXI Mit so genannten Schlacht-Taxis (im Bild ein M113 APC) bringen Sie Ihre Truppen schnell an jeden Punkt der Karte.

VIDEO

Platoon

Der Vietnamkrieg steht für Guerilla-Taktik, Napalm und Niederlage. Keine leichte Aufgabe für Echtzeit-Taktiker.

Der Vietnam-Krieg ist auch noch dreißig Jahre nach dem Waffenstillstand zwischen Amerika und Vietnam ein heißes Eisen. Damals musste die Weltmacht USA gedemütigt und geschlagen das Feld räumen – besiegt von Männern in schwarzen Pyjamas, die einen erbitterten und blutigen Guerilla-Krieg gegen die Besatzer führten. Dass sich dieser Konflikt natürlich für ein Taktik-Strategiespiel eignet, haben auch die ungarischen Entwickler Digital Reality (**Imperium Galactica 1 & 2**) erkannt. Deren neuestes Werk **Platoon** beschäftigt sich thematisch mit dem Dschungel-Konflikt, teilt sich mit dem gleichnamigen Antikriegsfilm aber nur Name und Szenario. Glücklicherweise haben es die Ungarn dennoch geschafft, ein atmosphärisch dichtes Taktik-Spiel mit schöner 3D-Grafik und wirklich ausgezeichneter Musik zu programmieren.

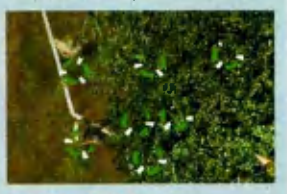
Zur Geschichte: **Platoon** geht in die Zeit zwischen 1966 bis 1968, wo hunderttausende US-Soldaten im südostasiatischen Dschungel gegen den Monsun, die Angst und den Vietcong kämpfen. In zwölf Missionen übernehmen Sie aufseiten der Amerikaner einen kleinen Trupp Männer und hin und wieder auch mal einen Schützen- oder Kampfpanzer. Da das Spiel keinen Aufbau- oder Wirtschaftsmodus besitzt, müssen Sie immer mit dem Material auskommen, welches Ihnen zu Beginn eines Levels zur Verfügung gestellt wird. Ähnlich wie in **Warcraft 3** gibt es in **Platoon** besondere Einheiten, die im Gegensatz zum Rest der Truppe einzigartige Fähigkeiten besitzen. Da wäre zum einen Sergeant Lionsdale, der gleichzeitig auch der Protagonist des Spiels ist. Lionsdale ist quasi die „Schaltzentrale" auf dem Schlachtfeld – neben einer deutlich höheren Lebensenergie kann er Luft- oder Artillerieangriffe herbeiordern. Je nach Mission steuern Sie auch mal den Einzelkämpfer Mitchells, Ihren „Boss" Lieutenant Withemore oder Spezialisten wie Sprengmeister O'Brady und den Sanitäter Petty. Auf diese „Helden" sollten Sie gut aufpassen, denn wenn sie sterben, gibt es keinen Ersatz. Dagegen sind namenlose Einheiten wie Schützentrupps, Grenadiere oder Panzerabwehr-Soldaten nur wenig mehr als Kanonenfutter. Die Missionen orientieren sich laut dem Entwickler an echten Gefechten im Vietnamkrieg: Such- und Rettungsaktionen, „Säuberungen", die Verteidigung von Brücken oder Hinterhalte gehören zur Ihren Aufgaben. Zwar plätschern die ersten drei Szenarien der Einzelspielerkampagne so lala dahin, doch danach steigen Schwierigkeitsgrad, Spannung und Abwechslung steil an. In Mission 5 müssen Sie beispielsweise einen Piloten retten, der mit seiner B-52 abgestürzt ist. Dazu übernehmen Sie zu Beginn der Mission erstmals die Steuerung des Einzelkämpfers Mitchells. Als Commando-Einheit kann er natürlich mehr als zielsicher mit der M16 ballern – zu seinen Hobbys gehören auch das Anbringen von Claymore-Minen, Handgranaten-Weitwurf und Entschärfen von Fallen. Sobald Mitchells den Piloten gefunden hat, übernehmen Sie wieder Lionsdale und geleiten die beiden sicher durch ein Gebiet voller Vietcong-Trupps. Die Prä-

Was Detailfülle und Texturqualität betrifft, muss sich Platoon hinter keinem anderen Strategiespiel verstecken.

Das nervt!

Platoon bietet Grafik, Sound und Atmosphäre vom Feinsten, doch Kamerasteuerung und fehlende Speicherfunktion nerven.

Leider lässt sich die Kamera in **Platoon** aus unerfindlichen Gründen nicht immer so platzieren, wie es der Übersicht dienlich wäre. Frustrierend kommt hinzu, dass die Vegetation nicht durchsichtig wird, sobald der Blick auf eigene oder gegnerische Einheiten versperrt ist (siehe Bild unten). So finden viele Gefechte aus heiterem Himmel statt, weil man weder Gegner noch die eigenen Soldaten im Gehölz erspähen kann. Doch es kommt noch schlimmer. In der Einzelspielerkampagne werden Sie ohne jegliche Möglichkeit zum Speichern in den Dschungel geschickt, womit viele Missionen angesichts der Größe späterer Levels und des hohen Schwierigkeitsgrades in Himmelfahrtskommandos enden. Bis man sich an die vermurkste Kamerasteuerung, die fehlende Speicherfunktion und den knüppelharten Schwierigkeitsgrad gewöhnt hat, dauert es ein paar Stündchen.



SUCH DIE MAUS Erkennen Sie die Einheiten rechts unter dem Baum?

sentation der Story vor Missionsbeginn ist leider etwas altbacken; bevor es losgeht, blättern Sie in den Tagebucheinträgen von Sergeant Lionsdale. Anstelle dieser Textinfos hätten Videoschnipsel aus dem Film **Platoon** oder echte Dokumentar-Aufnahmen noch mehr zur beklemmenden Atmosphäre beigetragen. Die Intros fungieren auch als Missionsbriefing, dazu gesellen sich noch Zwischensequenzen und Outros, alles innerhalb der Spielgrafik dargestellt.

Platoon verwendet die technisch herausragende Walker-Engine, welche auch im Weltraum-Strategiespiel **Haegemonia** zum Einsatz kommt. Die Technologie nutzt Pixel Shader für spiegelnde Oberflächen und Vertex Shader für die Animationen, Voraussetzung dafür ist eine DirectX-8-Grafikkarte (Geforce3 und höher). Was Detailfülle und Qualität der Texturen betrifft, muss sich der Dschungel-Taktiker hinter keinem anderen Strategiespiel verstecken. Man möchte fast den Deckel des Monitors abnehmen und das Gerät fortan als Terrarium benutzen, so realistisch haben die Programmierer den Urwald hinbekommen. Für die Musik hat sich **Platoon** einen Oscar verdient – klassische Töne erinnern an das wunderschöne „Adagio for Strings" (begleitet die berühmte Sterbeszene von Willem Dafoe im Kinofilm **Platoon**) und auch die sanften Klänge vietnamesischer Volksmusik passen perfekt zum Spielablauf. DIRK GOODING

TESTURTEIL PLATOON

ENTWICKLER Digital Reality
ANBIETER Ubi Soft
PREIS Ca. € 49,-
TERMIN 1. 12. 2002
USK N. n. b.
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Für Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 2, Internet: 2, 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 800 | 1.000 | 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Mainstream | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- Realistische Grafik
- Grandioser Sound
- Tolle Atmosphäre
- Schlechte Kamerasteuerung
- Fehlende Speicherfunktion

GRAFIK	90%
SOUND	91%
STEUERUNG	65%
ATMOSPHÄRE	85%
SPIELDESIGN	80%
MEHRSPIELER	70%

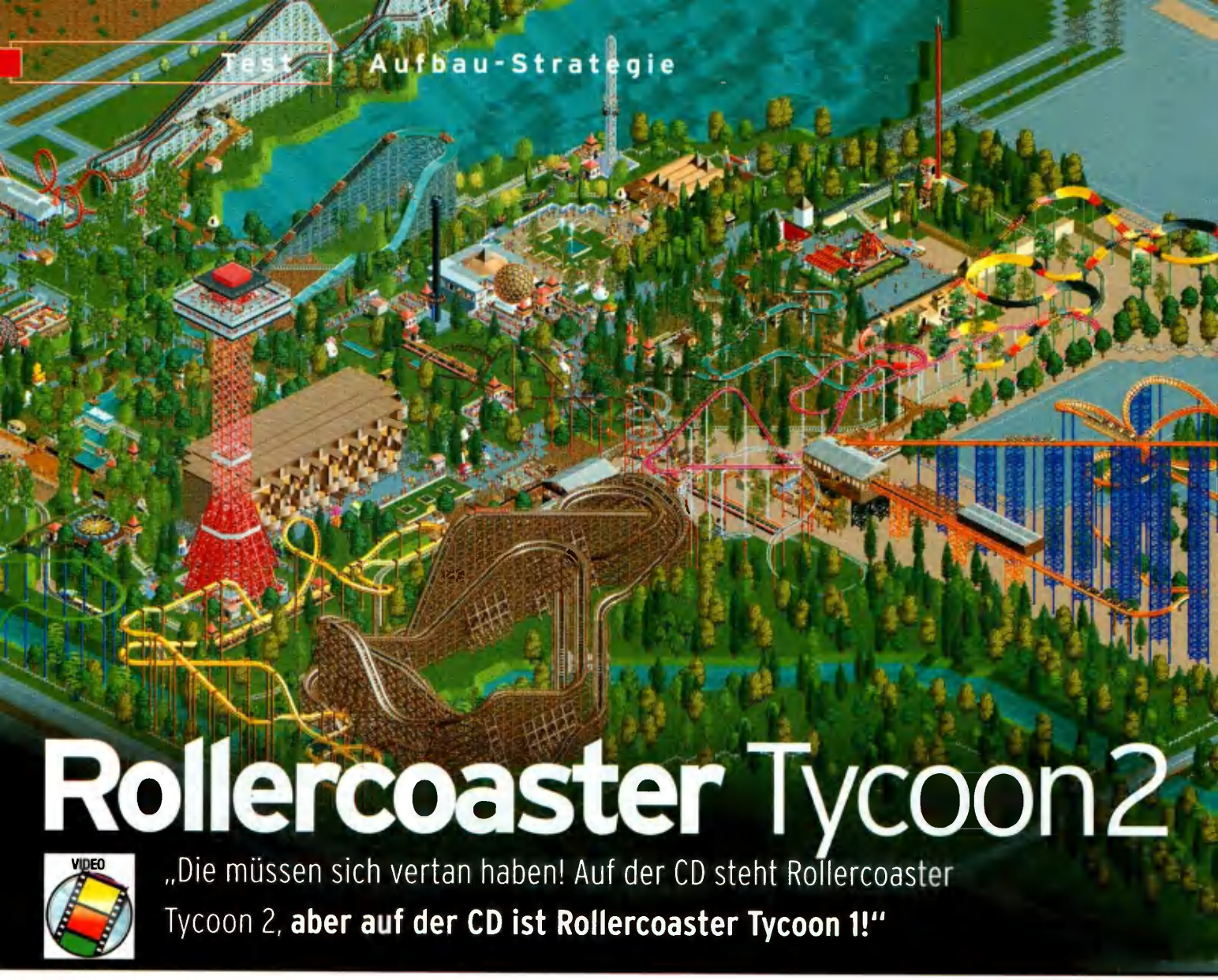
79

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie COMMANDOS 2 oder SHADOW COMPANY mochten.

MEINUNG DIRK GOODING

Ich finde es wenig spannend, meinen Männern minutenlang beim Robben durchs Gehölz zuzuschauen.

Nach der ersten halben Stunde wollte ich **Platoon** gleich wieder von der Festplatte löschen. Die schlechte Kamerasteuerung und die fehlende Speicherfunktion zwangen mich dazu, in den riesigen Levels übervorsichtig vorzugehen. Nachdem ich mich mit dieser Situation abgefunden hatte, entpuppte sich **Platoon** dann doch als ordentliches Taktik-Strategiespiel. Spezialeinheiten wie Lionsdale oder Mitchells wachsen einem richtig ans Herz, das Legen von Hinterhalten oder Austüfteln der besten Route bis zum Missionsziel erinnern an **Commandos 2**. Neben Sound und Grafik sind die Missionen spitze – vor allem, wenn Einzelkämpfer Mitchells ganz alleine durch den Dschungel schleicht. Da aber die bereits erwähnten Kritikpunkte den sonst tadellosen Gesamteindruck schmälern, ist **Platoon** in dieser Version nur 79 Prozentpunkte wert.



Rollercoaster Tycoon 2

VIDEO

„Die müssen sich vertan haben! Auf der CD steht Rollercoaster Tycoon 2, **aber auf der CD ist Rollercoaster Tycoon 1!"**

Ihr Park wurde als Park mit den besten selbst entworfenen Achterbahnen ausgezeichnet", rattert über den Ticker am unteren Bildschirmrand. Das liest man doch gern, nachdem wir immerhin schon für das verwirrendste Wegesystem und die verschmutztesten Pfade prämiert wurden. Zehn Minuten später ist es dann nach fünf Spielstunden so weit: 3.497, 3.498, 3.499, 3.500, 3.501 Besucher – Ziel erreicht! Dreieinhalbtausend kleine Menschen bleiben stehen, jubeln, applaudieren, Luftballons steigen auf. Wenn das Walt Disney noch erlebt hätte …

Entwickler Chris Sawyer musste viele Klinken putzen, ehe sich Microprose 1999 erbarmte und sein Freizeitpark-Aufbauspiel in die Regale stellte. Jetzt, drei Jahre später, gilt **Rollercoaster Tycoon** mit fünf Millionen verkauften Exemplaren (die beiden Add-ons eingerechnet) neben den **Sims** als eines der erfolgreichsten PC-Spiele aller Zeiten. Auch Teil 2 dürfte für einen Rekord gut sein – als Fortsetzung mit den wenigsten Innovationen. Denn in Wahrheit stecken kaum mehr Verbesserungen drin als in den zwei Zusatz-CDs. **Rollercoaster Tycoon 2** sieht aus wie **Rollercoaster Tycoon 1**, klingt wie **Rollercoaster Tycoon 1** und spielt sich exakt wie **Rollercoaster Tycoon 1**; nur intime Kenner des ersten Teils werden die versteckten Verbesserungen zu würdigen wissen. Am wenigsten Schweiß dürfte wohl der Grafiker vergossen haben: Vom Klo bis zur Frittenbude, von der Geländerfarbe bis zu den Animationen der herumtapsenden Animateure in ihren Plüschtiger-Kostümen – fast alles wurde unverändert belassen. Sie bauen die gleichen Karussells, Riesenschiffschaukeln, Autoskooter, Wasserbahnen und Gokart-Anlagen wie im ersten Teil und lotsen die Gäste mit den gleichen Wege-Elementen und Warteschlangen zu den Attraktionen. In Buden verkaufen Sie wie gehabt Übersichtskarten, Regenschirme, Teddys, Hüte und T-Shirts; Hunger und Durst bekämpfen die Besucher mit Hamburgern, Cola, Sandwiches oder – ganz dekadent – Meeresfrüchten; zwei Hand voll neuer Shops bieten Sojamilch, Kakao, Kuchen, Wantan-Suppe oder Brezeln an. Die aus Teil 1 bekannten Putztruppen reinigen die Pfade und bewässern die Blumen, Service-Techniker warten und reparieren die Anlagen in einstellbaren Intervallen und Sicherheitsteams passen auf, dass Lampen und Sitzbänke nicht dem Vandalismus zum Opfer fallen. Mit Werbung für die neue Mega-Achterbahn oder Gratis-Popcorn locken Sie zusätzliche Besucher in den Park; wer seinen Gästen stets neue Attraktionen bieten möchte, sollte – **Rollercoaster**-Fans ahnen es – regelmäßig in die Forschung investieren. Damit jeder Gast möglichst viel Erspartes im Park lässt, stellt man Geldautomaten auf – die sorgen dann dafür, dass konsumwillige Besucher nicht vorzeitig zum Ausgang traben.

Wenn am Ende des Geldes noch so viel Park übrig ist: Ein Geldautomat liefert den Besuchern neuerdings frisches Bakschisch.

Herzstück des Spiels sind die namensgebenden Achterbahnen. Wer möchte, darf Fix&Fertig-Konstrukte aufstel-

ROLLERKOLLER Diese Mission heißt „Extreme Höhen", weil Sie extrem viele und extrem große Bahnen für extrem viele Besucher konstruieren sollen.

NOSTALGIEFAKTOR In diesem Level dürfen lediglich Holzachterbahnen, Karussells und ähnlich beschauliche Fahrgeschäfte gebaut werden.

len, doch am meisten Spaß macht natürlich das Selberentwickeln: Station bauen, Streckenverlauf inklusive „Specials" (Förderbänder, Bremsen, Korkenzieher, Spiralen, Fotoanlage, Loopings etc.) zusammenklicken, Ein- und Ausgang setzen, Warteschlange verlegen, testen, fertig. Fast alle Bahnen, die man aus den großen Parks kennt – sei es der Europapark-Silver Star, die neue Holzachterbahn des Soltauer Heideparks oder der Eraser aus Warner Bros. Movie World – lassen sich so sehr einfach nachbauen. Immer noch höchst faszinierend: Die Achterbahnen wirken „echt", da Geschwindigkeit und Fliehkräfte glaubwürdig simuliert werden; entsprechende Diagramme können Sie für jeden Streckenabschnitt abrufen. Mit der Zeit hat man dann raus, wie viel Anlauf ein Waggon braucht, um einen Looping zu „schaffen", wann die Bobbahn aus der Kurve fliegen würde oder welches Tempo man seinen Gästen im freien Fall gerade noch zumuten kann. Zusätzlich zu den nackten Zahlen wird jede Bahn in den Kategorien Nervenkitzel, Intensität und „Übelkeitsfaktor" bewertet. Je höher, desto mehr grün angelaufene Fahrgäste lungern auf den Bänken am Ausgang herum. Komplizierte Achterbahnen mit in sich verknoteten Strecken oder über- und unterirdischen Streckenverläufen sind eine (zeitaufwendige) Wissenschaft für sich – Profis legen sich daher eine Bibliothek mit bewährten Entwürfen an. Die Anlage lässt sich dann „am Stück" in einen bestehenden Park einbauen – man spart Zeit und Testläufe.

Im Gegensatz zu **Rollercoaster Tycoon** und dessen Add-ons sind alle 25 Szenarien von Anfang an freigeschaltet. Unterschieden wird nach Einsteiger-, Fortgeschrittenen-, Experten- und „echten" Parks.

A walk in the park: **Das ist wirklich neu**

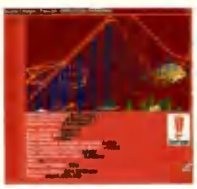
Eine neue Engine, mehr Farbtiefe, abwechslungsreichere Soundeffekte, ein Zeitraffer - nicht alle Herzenswünsche wurden erfüllt. Doch völlig innovationslos ist **Rollercoaster Tycoon 2** glücklicherweise nicht. Die wichtigsten Neuheiten im Überblick:

Neue Attraktionen

Giga-Coaster, Rotierende Wilde Maus, umgekehrte Impuls-Achterbahn und luftbetriebene Vertikalbahn lassen den Atem stocken. Harmloser: ein Aufzug oder die „U-Bahnfahrt".

Deutlich größere Auswahl an Shops

Extrem sinnvoll: Geldautomat und Erste-Hilfe-Station. Außerdem werden erstmals Fruchteis, Waffeleis, Kaffee, Nudelsuppen, Brezen, Eistee, heiße Schokolade, Sonnenbrillen und Chicken Nuggets angeboten.



„Echte" Achterbahnen

Nettes Detail für Kenner: Six-Flags-Publikumsmagneten wie Goliath, The Great Escape, Medusa, Colossus, Viper oder Great American Scream Machine können Sie in eigene Parks stellen. Die Bahnen dürfen nicht verändert werden.

Mehr Streckenmodule

Windungen in vertikalen Abschnitten, Riesen-Loopings oder fiese Viertel-Loopings mit anschließenden Fassrollen bringen den ultimativen Kick – auch in bereits altbekannten Achterbahnen. Die Fliehkräfte sind teils unmenschlich.

Leistungsfähigere Engine

Chris Sawyer hat nochmal in die Tasten gehauen: Das Spiel verträgt jetzt deutlich größere Karten, weit höhere Achterbahn-Stützen und höhere Auflösungen (max. 1.280x1.024). Leider lässt sich **RCT 2** nicht im Fenster betreiben.

Six-Flags-Parks zum Ausbauen

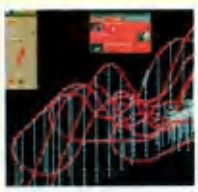
In fünf Missionen kontrollieren Sie einige der besten Vergnügungsparks der Welt: Six Flags Great Adventure, Six Flags Magic Mountain und Six Flags Over Texas sowie die benachbarten Six-Flags-Parks in Holland und Belgien.

Einfachere Bedienung

Mit gedrückter Umschalttaste lassen sich Elemente schrittweise heben und senken – so kann man Objekte stapeln und etwa Dächer auf Mauerelemente setzen. Auf diese Weise entstehen Indoor-Bahnen à la Space Mountain.

Mehr Infos über Besucher

Prima zum Optimieren: Beim Anklicken des Gastes wird genau aufgeschlüsselt, welche Bahnen bereits befahren wurden und wie viel Geld er für Speisen, Getränke, Souvenirs, Shows und Fahrten ausgegeben hat.



Achterbahn-Designer

Eigenkonstruktionen dürfen ohne Zeit- und Geldnot gebaut und getestet werden. Negativ: Zierelemente (etwa Springbrunnen, Pflanzen oder Seitenverkleidungen) können Sie unverständlicherweise erst im eigentlichen Spiel ergänzen.

Der Szenario-Editor

In wenigen Minuten zur eigenen Mission: Der Szenario-Editor könnte zwar komfortabler sein, liefert aber respektable Ergebnisse, die Sie mit anderen Fans tauschen können. Erste Anlaufstelle: die offizielle Website www.rollercoastertycoon.com.

1. Gleich zu Beginn wird's knifflig: Welche Bahnen, Shops, Fußwege, Lampen sollen überhaupt im Spiel vorkommen? Nervig: Jedes Element muss separat angeklickt werden.

2. Wir bestimmen Kartengröße, vorhandenes Park-Areal und zukaufbares Bauland. Außerdem legen wir den Parkeingang fest und bestimmen, aus welcher Richtung die Gäste antraben.

3. Das Generieren von Wasserflächen und Hügeln ist aufwendig und zeitraubend; ein Zufallsgenerator fehlt. Zum Glück können Landschaften gespeichert und geladen werden.

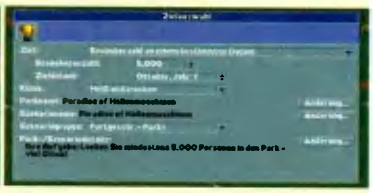
4. Bäume, Büsche, Springbrunnen und Pfade verleihen dem Park eine natürliche Optik. Schade, dass es nur zwei „Baum-Pinsel" („Einzelner Baum" oder „Ganzer Wald") gibt.

5. Schwierige Entscheidung: Welche Shops und Achterbahnen sind von Anfang an vorhanden, welche soll der Spieler erst erfinden müssen? Per Drag & Drop werden die Attraktionen zugeteilt.

6. Wie viel Geld steht zur Verfügung? Wie viel Kredit gewährt die Bank maximal? Zu welchem Zinssatz? Wer Werbemaßnahmen verbietet, verlangsamt das Spiel deutlich.

7. Wie viel Kohle hat jeder Besucher beim Eintritt im Portemonnaie? Wie hungrig und durstig ist er? Verträgt er auch derbere Achterbahnen oder wird ihm bereits im Kinderkarussell schlecht?

8. Einmal zahlen, beliebig oft fahren (Version „Disneyland")? Oder gratis rein, dafür für jede Fahrt separat blechen (Version „Volksfest")? Der Editor ermöglicht beides.



9. Im letzten Menü wird das Spielziel (Besucherzahl, Gewinn, Parkwert etc.) abgefragt und die Spielzeit eingetragen. Jetzt nur noch abspeichern – dann darf erstmals Probe gespielt werden.

Was der Editor nicht kann: Wenn Sie bereits fertige Achterbahnen haben wollen, bleibt Ihnen nur der Weg, ein „leeres" Areal im Spiel zu bebauen, die gewünschten Bahnen zu errichten, abzuspeichern und diesen Spielstand dann wieder zu importieren.

Meist sollen Sie wie gehabt innerhalb von zwei, drei, vier Jahren einige tausend Besucher in Ihr Reich locken und die allgemeine Zufriedenheit auf einem gewissen Level halten. Von Profis wird verlangt, dass sie auf unverschämt wenig Raum mindestens zehn verschiedene Achterbahnen mit jeweils 1,2 km Streckenlänge und einem hohen Nervenkitzelwert hochziehen – das schaffen nur erfahrene Parkplaner. Auch nicht ohne: In einer Mission dürfen alle Attraktionen maximal so hoch wie die Bäume sein, was die meisten Wasser- und Achterbahnen oder gar Türme von vornherein ausschließt. Als Ergebnis einer Kooperation mit den Six-Flags-Vergnügungsparks (den großen Brüdern von Warner Bros. Movie World) wurden fünf bekannte Parks mit hohem Wiedererkennungswert nachgebaut – inklusive der bekanntesten Bahnen; wer möchte, darf auf dem Original-Terrain seinen eigenen Park verwirklichen oder einen begonnenen Park fortführen. Apropos „fortführen": Spielstände aus **Rollercoaster Tycoon 1** und **2** sind wegen der leistungsfähigeren Engine inkompatibel! Inkompatibel mit dem Freizeitpark-Vokabular war offenbar auch der Übersetzer, der aus „Loopings" allen Ernstes „vertikale Schleifen" machte.

PETRA MAUERÖDER

TUNNELBLICK Streckenteile und Fußwege können wie bisher auch unterirdisch verlegt werden.

FRUCHTIG Erstaunlich, was in wenigen Spieljahren auf dieser verlassenen Obstplantage entstanden ist.

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER

Voller Rollerkoller: Das soll ein zweiter Teil sein?

Rollercoaster Tycoon 2 ist wie ein „Best of"-Album der Rolling Stones, auf dem zwei, drei zusätzliche Tracks enthalten sind. Wenn Sie ein echter Stones-Fan sind, werden Sie diese CD natürlich selbst dann haben müssen, wenn Sie schon sämtliche Rolling-Stones-Platten im Schrank haben. Doch wer etwas komplett Neues erwartet und dann doch nur wieder „Angie" beziehungsweise die altbekannte Baumstamm-Wasserrutsche bekommt, wird sehr wahrscheinlich seinen Euros hinterherweinen. Mittlerweile gleicht sich sogar die über drei Jahre alte **Rollercoaster**-Optik den Rolling Stones an. Das Spielprinzip indes ist immer noch eine Schau – man kann nicht aufhören, bis auch die allerletzte Parzelle mit Loopings voll gepflastert wurde. Es motiviert ungemein, wenn Hunderte von Gästen anstehen, um sich von der selbst gebauten Anlage durchrütteln zu lassen. Achterbahnfans, die den Vorgänger ignoriert haben, erwartet mit **Rollercoaster Tycoon 2** eines der fesselndsten und originellsten Aufbauspiele überhaupt. Und auch wenn der Szenario-Editor keinen Preis für Benutzerfreundlichkeit abräumt, so dürfte er zumindest für einen nicht versiegenden Quell an frischen Szenarien sorgen.

TESTURTEIL
ROLLERCOASTER TYCOON 2

ENTWICKLER Chris Sawyer
ANBIETER Infogrames
PREIS Ca. € 50,-
TERMIN Erhältlich
USK Ohne
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Ansteigend
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Internet: - Netzwerk: - 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 300 1.000 2.000+
Arbeitsspeicher: 64 MB 128 MB 256 MB 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost Standard High-End Luxus

PRO & CONTRA
+ Macht süchtig
+ Tolle Atmosphäre
+ Detail-Verbesserungen
- Zu wenige Neuerungen
- Endgültig veraltete Grafik

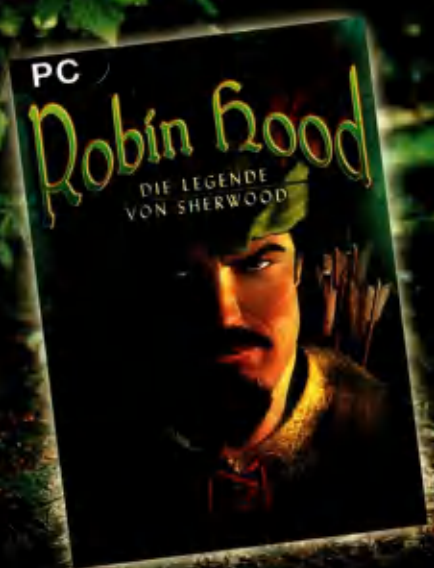
79

GRAFIK	60%
SOUND	78%
STEUERUNG	85%
ATMOSPHÄRE	83%
SPIELDESIGN	81%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie ROLLERCOASTER TYCOON oder ZOO TYCOON mochten.

DER KLUGE TAKTIKER...

Ab jetzt geb' ich hier die Commandos!



Der neue Echtzeit-Taktik-Hit von den „Desperados"-Machern!

www.robinhood-game.com

Release: 15.11.2002

Spellbound

wanadoo

© Wanadoo Edition 2002. All rights reserved. Published by Wanadoo Edition. Developed by Spellbound Studios.

American Conquest

Cossacks bot epische Schlachten mit bis zu 8.000 Einheiten auf dem Bildschirm. **American Conquest setzt dieses Prinzip mit doppelt so vielen Einheiten fort.**

Diesmal erobern Sie mit Ihren Truppen jedoch nicht Europa, sondern kämpfen um die Neue Welt: Amerika. Das Spiel deckt die Zeitspanne von 1492 bis 1832 ab und lässt Sie aufseiten von Spaniern, Briten, Franzosen, acht Ureinwohnerstämmen und schließlich der Amerikaner die markantesten Ereignisse der Kolonialzeit nachspielen: von der Entdeckung Amerikas über den Siebenjährigen Krieg bis hin zur Boston Tea Party und schließlich dem Unabhängigkeitskrieg.

Die Kampagne selbst gerät zur virtuellen Paukerei. Via Text und Sprachausgabe werden Ihnen die geschichtlichen Zusammenhänge in epischer Länge geschildert. Wer in der Schule geschlafen hat, der kann hier zwar tatsächlich noch etwas lernen, alle anderen werden diese Sequenzen jedoch überspringen, da sie in ihrer Trockenheit echtem Geschichtsunterricht in nichts nachstehen. Das eigentliche Missions-Briefing fällt dagegen recht knapp aus: In den meisten Missionen müssen Sie eine kleine Basis errichten und Rohstoffe abbauen, um letztendlich mit einer gigantischen Armee indianische Tipis oder Siedlungen konkurrierender Kolonialmächte niederzubrennen. Zu diesem Zweck zimmern Sie mit Ihren Arbeitern zunächst ein Fort, Wohnhäuser und eine Mühle in die Landschaft. Sobald eine ausreichende Versorgung mit Getreide sichergestellt ist, lassen Sie die Arbeiter förmlich vom Fließband laufen. Die einen errichten Minen zum Abbau von Stein, Kohle, Eisen und Gold, während die anderen sich um den Basisausbau kümmern und im Fort zu Lanzenträgern, Musketenschützen oder anderen Militäreinheiten ausgebildet werden. Was im Konzept noch an den Klassiker **Age of Empires** erinnert, weist in der Praxis deutliche Unterschiede auf. So spielt das Ressourcen-Management eine derart untergeordnete Rolle, dass sich die Designer die Frage gefallen lassen müssen, warum es überhaupt implementiert wurde. Ist eine Mine errichtet und besetzt, fließen die Rohstoffe unablässig, so dass sich nach relativ kurzer Zeit exorbitante Mengen in Ihrem Lager häufen. Auch eine einzige Mühle liefert nach diversen Updates einen Ertrag, mit dem sich Hungersnöte effektiv bekämpfen ließen.

Eine einzige Mühle liefert nach diversen Updates einen Ertrag, **mit dem sich Hungersnöte effektiv bekämpfen ließen.**

Da nun alle wirtschaftlichen Notbremsen aus dem Weg geräumt sind, führen Sie nacheinander alle verfügbaren Einheiten-Updates durch und packen die ausgebildeten Truppen mithilfe von Offizieren in Formationen unterschiedlicher Größe. Während dieses eigentlichen Aufbauparts des Spiels stürmen Ihre Gegner immer wieder auf Ihre Basis ein. Diese Angriffe wehren Sie ab, indem Sie eigene Truppen als Bürgerwehr in Gebäude schicken, die sich dort verschanzen. Wichtig dabei: Im jeweiligen Gebäude darf im Verteidigungsfall weder produziert noch ausgebildet werden. Ist Ihre Armee schließlich schlagkräftig genug, folgt der Konter. Die unausweichlichen Massenschlachten sind das eigentliche Herzstück von **American Conquest**. Höhenunterschiede im schicken 3D-Terrain spielen dabei eine ebenso entscheidende Rolle wie das Flan-

SELFMADE Mit etwas Übung erstellen Sie mit dem umfangreichen Editor schmucke Schlachtfelder.

AUA! Das Programm zeigt Ihnen nicht nur verursachte Trefferpunkte an, sondern lässt auch die hilflosen Gegner zu Wort kommen.

MEINUNG
DAVID BERGMANN

Warum feuern Musketenschützen plötzlich mit Pfeilen, sobald sie indianische Wachtürme besetzen?

American Conquest macht nur im Mehrspielermodus richtig Spaß, denn in der Kampagne fallen zusätzlich zur miesen Gegner-KI die vielen Schönheitsfehler zu sehr ins Gewicht. Warum feuern Musketenschützen plötzlich mit Pfeilen, sobald sie indianische Wachtürme besetzen? Warum muss ich beim Besetzen feindlicher Gebäude meine Einheiten genau abzählen, da ansonsten bei 40 ausgewählten Einheiten alle 40 in ein Gebäude stürmen, in dem nur fünf Personen Platz haben, und 35 wieder herauslaufen? Auf der anderen Seite stehen die detaillierte 3D-Umgebung sowie diverse taktische Feinheiten. So wirkt es sich merklich aus, wenn Sie Höhenunterschiede ausnutzen oder in Formationen angreifen. Vor allem der Kampf gegen menschliche Widersacher macht viel Spaß, denn hier können Sie es in taktisch klug geführten Massenschlachten mit bis zu 16.000 Einheiten richtig krachen lassen.

TESTURTEIL AMERICAN CONQUEST

ENTWICKLER GSC
ANBIETER CDV
PREIS Ca. € 50,-
TERMIN 08.11.2002
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 5 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: 7 Internet: 7 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 400 1.000 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB 128 MB 256 MB 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost Mainstream High-End Luxus

PRO & CONTRA
- Bis zu 16.000 Einheiten
- „Krieg um Amerika"-Modus
- Insgesamt zwölf Völker
- Miese KI
- Diverse Fehler im Detail

GRAFIK	86%
SOUND	82%
STEUERUNG	76%
ATMOSPHÄRE	79%
SPIELDESIGN	70%
MEHRSPIELER	81%

75

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie COSSACKS und STRONGHOLD CRUSADER mochten.

kieren gegnerischer Truppen oder die neu hinzugekommenen Moralwerte. Ist die feindliche Basis schließlich in Reichweite, besetzen Sie Gebäude oder ebnen einfach alles ein.

Zum besonderen Ärgernis gerät dabei die KI der computergesteuerten Widersacher. Die scheren sich nämlich nicht um taktische Vorteile und schicken ihre Truppen schlichtweg in rauen Mengen ins Verderben. Somit laufen die Einzelspieler-Missionen der Kampagne zum größten Teil nach dem oben geschilderten Schema ab. Hin und wieder gilt es zur Abwechslung, mit einem bestimmten Einheitenkontingent bestimmte Punkte ausfindig zu machen oder Siedlungen einzunehmen. Wesentlich mehr Spaß macht das Kriegführen da schon gegen menschliche Gegner, die durch die frühzeitige Übernahme von Minen die Versorgung mit Rohstoffen abschnüren und taktische Feinheiten ausnutzen. Bis zu sieben Kontrahenten können sich im Netzwerk bekriegen oder eine historische Schlacht nachspielen. Wer über einen Internetanschluss verfügt, der darf zusätzlich am „Krieg um Amerika" teilnehmen, bei dem Sie Ihre Teile des Kontinents verteidigen oder Gegnern ihr Territorium abnehmen. Vorbildlich! DAVID BERGMANN

Far **West**

EIGENHEIM Unsere Ranch ist zwar noch nicht so schick wie die Ponderosa, dafür laufen bei uns noch mehr Rindviecher herum.

Im Westen nichts Neues: Auf den Spuren der Cartwrights führen Sie eine Ranch.

Es ist doch immer das Gleiche! Kaum will sich die gemeine amerikanische Familie eine Existenz als Rinderzüchter aufbauen, tauchen skrupellose Banditen aus dem Wüstensand auf, meucheln Mutter und Vater und lassen das hilflose Einzelkind entkommen. Genau das passiert auch Jack Walton und Sie haben in **Far West** die Gelegenheit, den rachsüchtigen Junior zum erfolgreichsten Kuhtreiber im Wilden Westen zu machen, damit er Vergeltung üben kann – wenn die Zeit dafür reif ist. Doch zunächst erweitern Sie Ihre Ranch, heuern Cowboys und Wolfsjäger an, die auf Ihr Vieh achten, und beziehen aus der nächstgelegenen Stadt Nahrung, Kaffee und Whiskey, um Ihre Marlboro-Männer bei Laune zu halten. Den Großteil der Spielzeit muss der Hobby-Rancher immer wieder die gleichen Arbeiten verrichten: Rinder auf die Weide schicken, auf Nachwuchs warten, diesen brandmarken und ins Gehege bringen, um ihn schließlich zu verkaufen. Hin und wieder kämpfen Sie mit der Konkurrenz um Weideland oder helfen dem Bürgermeister durch Finanzspritzen beim Aufbau der Wüstenstadt. Innovative Spielidee, die durch wenig Abwechslungsreichtum an Reiz verliert! DAVID BERGMANN

TESTURTEIL FAR WEST

ENTWICKLER Greenwood	**ANBIETER** Jowood
PREIS Ca. € 45,-	**TERMIN** 06.11.2002
USK Ohne	**SPRACHE** Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger	
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Leicht	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Internet: -	Netzwerk: 4 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 600 1.000 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB 128 MB 256 MB 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost Standard High-End Luxus

PRO & CONTRA
- + Innovative Spielidee
- + Komfortable Steuerung
- − Schmucklose Grafik
- − Einschläferndes Gameplay
- − Kaum Abwechslung

GRAFIK	75%
SOUND	70%
STEUERUNG	78%
ATMOSPHÄRE	65%
SPIELDESIGN	55%
MEHRSPIELER	64%

67

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie DESPERADOS oder SOFTWARE TYCOON mochten.

Die Reise nach **Nordland**

SCHÖNER SIEDELN Im Endlosmodus und einfachsten Schwierigkeitsgrad wird die Reise zur perfekten Feierabend-Entspannung.

ECHT ANTIK In Ruinen finden Sie oft Schatzkisten.

Unter neuem Namen treten **die Cultures-Wikinger** zum dritten Aufbau-Abenteuer an.

Hinter **Die Reise nach Nordland** verbirgt sich nichts weiter als eine aufpolierte Version des altbekannten **Cultures 2**. Sie nehmen einen kleinen Wikinger-Stamm unter Ihre Fittiche, bilden die Jungen zu Steinmetzen, Farmern und Töpfern aus, sorgen für Nahrung und Unterkunft, verheiraten Männlein und Weiblein und sehen die Familie wachsen. Wer das als **Siedler**-Spieler oder **Völker**-Fan noch nicht kennt, sollte jetzt zuschlagen: Die Aufbau-Variation von Funatics bleibt auch in der neuen Fassung Sieger im Spielspaß-Vergleich. Wer **Cultures 2** schon hat, sollte sich allerdings zweimal überlegen, ob er die Reise nach Nordland antritt. Denn bis auf frische Missionen und einen Editor wird Veteranen wenig Neues geboten – wenn auch die Einsätze noch spannender, weil kompakter sind als früher. Einsteigern dagegen hat Funatics zwei neue Schwierigkeitsgrade zugestanden. Im niedrigsten leiden Ihre Schützlinge weder Hunger noch müssen sie schlafen, beten oder miteinander quatschen. Das heißt, Sie können einfach vor sich hin siedeln, ohne auf die sonst so quengeligen Wikinger Rücksicht nehmen zu müssen. RÜDIGER STEIDLE

TESTURTEIL DIE REISE NACH NORDLAND

ENTWICKLER Funatics	**ANBIETER** Halycon
PREIS Ca. € 30,-	**TERMIN** 30.10.2002
USK Ohne	**SPRACHE** Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene	
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Internet: 6	Netzwerk: 6 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 500 1.000 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB 128 MB 256 MB 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost Standard High-End Luxus

PRO & CONTRA
- + Spannende Missionen
- + Weniger Leerlauf als früher
- + Gut strukturiertes Berufssystem
- − Steuerung teils zu indirekt
- − Ungenügendes Tutorial

GRAFIK	79%
SOUND	81%
STEUERUNG	79%
ATMOSPHÄRE	81%
SPIELDESIGN	80%
MEHRSPIELER	74%

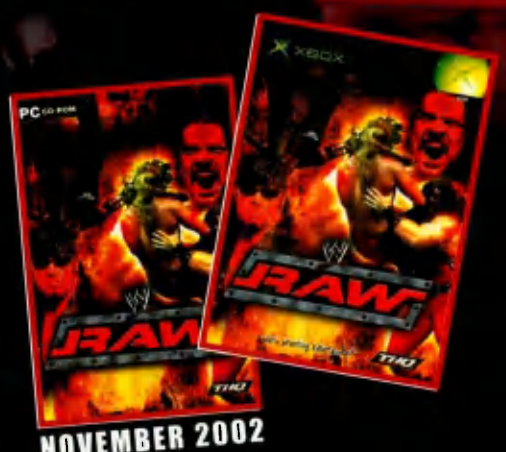
84

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie CULTURES 2 oder DIE SIEDLER 4 mochten.

TIME TO PLAY THE GAME

XBOX

PC CD-ROM



NOVEMBER 2002

JAKKS Pacific

THQ

The names of all World Wrestling Entertainment televised and live programming, talent names, images, likenesses, slogans, and wrestling moves and all World Wrestling Entertainment logos are trademarks which are the exclusive property of World Wrestling Entertainment, Inc.
© 2002 World Wrestling Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Used under license by THQ/JAKKS Pacific LLC. JAKKS Pacific is TM of JAKKS Pacific, Inc. All rights reserved. THQ and the THQ logo are registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved.
Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All Rights Reserved.

VERKEHRSGIGANT Emergency 2 glänzt mit großen, belebten Szenarien.

FLÄCHENBRAND IM FORSTBESTAND Jetzt ist [illegible] Feuerwehr gefragt. Ein paar Löschzüge später sieht [illegible] Gar[illegible] a[illegible] sehen wer[illegible] dr[illegible] sch[illegible] aus.

NAVIGATIONSSYSTEM ZU TEUER? Der raffinierte Schlepper nimmt die „Abkürzung" durch den Wald.

Emergency 2

Haben Sie sich schon mal geschnitten, **panisch den Notarzt gerufen und darüber beschwert, dass er fünf Minuten gebraucht hat?** Machen Sie es besser!

Berlin, 17:32 Uhr. Ziemlich ruhig für eine Hauptstraße. Erst beim zweiten Hinsehen bemerkt man den Grund: Die Polizei bereitet sich darauf vor, ein besetztes Bankgebäude zu stürmen. Granaten fliegen, die Tür fällt krachend um, Schüsse fallen. Klingt nach einem 3D-Actionspiel, ist es aber nicht. Denn Sie werden wie im Vorgänger als Einsatzleiter tätig. Als solcher haben Sie wirklich eine Menge zu tun: Es gilt nicht nur, Polizei, Feuerwehr und Rettungsdienst zu koordinieren, wichtig ist auch der richtige Einsatz der anderen Hilfskräfte, ob nun Suchhundeführerin oder Abschleppdienst. Mit diesen Einheiten soll man die unterschiedlichsten Missionen bewältigen, von Waldbränden bis hin zu Massenkarambolagen und Attentaten.

Leider haben es die Entwickler versäumt, Anfänger an das sehr komplexe Spiel heranzuführen. Nach dem Tutorial kann man nicht mal die erste Mission problemlos abschließen. Vieles muss man selbst raussuchen. Beispielsweise wird nirgendwo erwähnt, dass man ein Fluchtauto ähnlich wie Polizei oder Feuerwehr losschicken kann. Ärgerlich ist außerdem die schwache KI der Einheiten, besonders das umständliche Route-Finding der Einheiten. Hat man sich jedoch erstmal eingearbeitet, macht **Emergency 2** durchaus Laune. Ein Plus ist die Optik: Die Zoomfunktion sorgt für Übersicht und die große Umgebung lässt viele Szenarien wie aus dem Leben gegriffen wirken. JUSTIN STOLZENBERG

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG

Aufwendig ,aber spaßig, wenn man Ausdauer und Organisationsgabe mitbringt.

Ich war zunächst überwältigt – so viel zu tun und so wenig Erklärung. Allerdings konnte ich mithilfe der praktischen Tipps die anfänglichen Missionen als Zusatz-Tutorial missbrauchen. Doch selbst nachdem ich mich an die hakelige Steuerung ohne Hotkeys für wichtige Bereiche (zum Beispiel den Abschleppdienst) gewöhnt hatte, wurde **Emergency 2** zwar ganz ordentlich, aber eben auch nicht mehr. Schuld daran sind vor allem die verkorksten Wege der Fahrzeuge, die an die berüchtigten **Command & Conquer**-Sammler erinnern. Denn wenn man jeden abfahrenden Rettungstransporter selbst um alle Ecken manövrieren muss, weil er den Weg sonst nicht findet, geht eine Menge Spielspaß verloren. Fans des Vorgängers, die sich daran nicht stören, wird **Emergency 2** trotzdem Spaß machen, schließlich wurde nicht allzu viel verändert. Leider hat es Sixteen Tons versäumt, mehr als nur die Grafik entscheidend zu verbessern.

TESTURTEIL
EMERGENCY 2

ENTWICKLER	Sixteen Tons
ANBIETER	Take 2
PREIS	Ca. € 40,-
TERMIN	Erhältlich
USK	Ab 12 Jahren
SPRACHE	Deutsch
ZIELGRUPPE	Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD	Einstellbar: 2 Stufen
MEHRSPIELER	Einzel-PC: 1, Internet: -, Netzwerk: -, 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 600 | 1.000 | 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low Cost | Standard | Luxus

PRO & CONTRA
- + 25 abwechslungsreiche Missionen
- + Realistische Grafik
- + Hilfreiche Tipps
- − Schwerer Einstieg
- − Schwache Einheiteninteligenz

GRAFIK	81%
SOUND	69%
STEUERUNG	51%
ATMOSPHÄRE	79%
SPIELDESIGN	47%
MEHRSPIELER	-

70

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie EMERGENCY mochten.

EILER & RIEMEL

Microsoft game studios

Götterhämmerung

Ein wahrhaft göttliches Vergnügen!

Die Macher von „Age of Empires" entführen dich in das Zeitalter der Mythologie. Als Anführer der Ägypter, Griechen oder Wikinger errichtest du ein Reich mit antiken Städten, mächtigen Festungen und geheimnisvollen Tempeln. In den packenden Gefechten stehen dir Götter und mythologische Kreaturen wie Zyklopen, Minotauren oder Skarabäen zur Seite. „Age of Mythology" ist das ultimative Echtzeit-Strategiespiel – mit göttlicher 3-D-Grafik und grenzenlosem Spielspaß. Seid bereit für diese Herausforderung! ***www.microsoft.com/germany/ms/games/***

AGE of MYTHOLOGY

VON DEN MACHERN VON AGE OF EMPIRES & AGE OF KINGS

...schaften Produkte/Namen sind Marken oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation.

Crazy Designer

Sie fanden Die Sims langweilig?

Dann gibt Ihnen Crazy Designer endgültig den Rest.

Die Konzeptbesprechung zu **Crazy Designer** muss wie folgt abgelaufen sein: „Hey, wir machen ein **Die Sims**, das hat sich super verkauft!" „Hey, coole Idee! So richtig hip mit Comic-Grafik!" „Hey, das machen wir!" Plötzlich stand man vor unüberwindbaren Problemen bei der KI-Programmierung und die anfängliche Euphorie war dahin. So wurde aus dem Produkt kurzerhand eine Simulation für Hobby-Innenarchitekten – inklusive super-crazy Comic-Grafik. Ihr Job ist es, die Wohnungen und Büros von hysterisch hin und her ruckelnden Zombies zu möblieren. Dazu kaufen Sie Tische, ganze Küchen, technisches Gerät und viel Krimskrams – je nachdem, welche Vorlieben und Bedürfnisse Ihre Kundschaft hat. Können Sie diese erfüllen, erfreuen Sie sich an Kommentaren wie „Wenn es duftet, fühle ich mich entspannt" und fragen sich dann, warum Sie als Innenarchitekt Punktabzüge bekommen, nur weil Ihre Auftraggeber Hunger haben, sich für das Verrichten eines dringenden Geschäfts entschuldigen oder mal wieder die Tür nicht finden. Ganz einfach: Weil **Crazy Designer** nichts weiter ist als eine schlechte **Die Sims**-Kopie. DAVID BERGMANN

TESTURTEIL CRAZY DESIGNER

ENTWICKLER	T-Time
ANBIETER	Blackstar
PREIS	Ca. € 30,-
TERMIN	Erhältlich
USK	Ab 6 Jahren
SPRACHE	Deutsch
ZIELGRUPPE	Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD	Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER	Einzel-PC: 1, Internet: -, Netzwerk: -, 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 166 | 1.000 | 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- Macht für wenige Minuten Spaß
- Umständliche Steuerung
- Grässliche Animationen
- Miese KI
- Dicke Fehler in der Spiellogik

32

GRAFIK	68%
SOUND	65%
STEUERUNG	68%
ATMOSPHÄRE	25%
SPIELDESIGN	10%
MEHRSPIELER	- %

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie DIE SIMS oder THE PARTNERS mochten.

Battle Realms: Winter of the Wolf

ADD-ON

Battle Realms kränkelte nur am öden Missionsdesign – das Add-on macht's besser.

Sieben Jahre vor den Ereignissen von **Battle Realms**: Blitze zucken vom Himmel und erschlagen die Kämpfer des Wolf-Clans. Schuld hat mal wieder der finstere Lotus-Clan. Ihre Aufgabe ist es, das Blatt zu wenden: In den elf neuen Einzelspieler-Missionen des Add-ons kämpfen Sie auf der Seite der Wölfe um die Freiheit. Beim Missionsdesign hat man sich an der Genre-Referenz **Warcraft 3** orientiert: weg von simplen „Mach alles platt"-Zielen, hin zu einem komplexeren, dynamischen Ablauf. Zu Beginn steuern Sie beispielsweise eine Hand voll Einheiten durch verschlungene Gänge eines Höhlensystems, lösen Schalterpuzzles, bringen Gas mit einem gezielten Fackelwurf zur Explosion und öffnen versteckte Türen. Premiere hat der Graber, eine der insgesamt acht neuen Figuren. Der buddelt sich auf Knopfdruck in den Boden und kommt an anderer Stelle wieder raus – perfekt für Überraschungsangriffe! Zwar lässt sich das Add-on innerhalb von zwei, drei Tagen durchspielen, ein Kauf lohnt sich aber dennoch: 15 Euro sind die klischeebeladene, aber spannende Story und die abwechslungsreichen Missionen wert. THOMAS WEISS

TESTURTEIL BATTLE REALMS

ENTWICKLER	Crave
ANBIETER	Ubi Soft
PREIS	Ca. € 15,-
TERMIN	14. 11. 2002
USK	Ab 12 Jahren
SPRACHE	Deutsch
ZIELGRUPPE	Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD	Einstellbar: drei Stufen
MEHRSPIELER	Einzel-PC: 1, Internet: 8, Netzwerk: 8, 1 Sp./Packung

85

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 500 | 1.000 | 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- Abwechslungsreiche Missionen
- Günstiger Preis
- Viele Zwischensequenzen
- Spielzeit zu kurz
- Rätsel ohne Anspruch

GRAFIK	89%
SOUND	87%
STEUERUNG	75%
ATMOSPHÄRE	86%
SPIELDESIGN	85%
MEHRSPIELER	87%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie BATTLE REALMS oder WARCRAFT 3 mochten.

INFORMATIONSFLUT Eigentlich eine gute Idee: Bildschirmfotos von den Texteinblendungen machen, um sie lesen zu können.

CHAOS Wenn zwei verfeindete Parteien aufeinander treffen, ist's vorbei mit der Übersichtlichkeit.

Dawn of Empire

Immer dann, wenn man denkt, es geht nicht mehr schlechter ...

Dawn of Empire ist kein gewöhnliches Echtzeit-Strategiespiel, sondern ein bemerkenswert schlechtes. Nicht nur, dass es grafisch aussieht wie seinerzeit **Starcraft** – damit könnte man leben. Nein, es kommt noch viel schlimmer: Es ist unspielbar. Dialoge zwischen den Figuren werden während des Spiels als Text eingeblendet, der schneller verschwindet, als man ihn lesen kann. Die Einheiten tanzen lieber wild in der Gegend herum, anstatt zum anvisierten Punkt zu laufen; Engpässe sind ein Garant für Stau und bei Kreuzungen haben die Kämpfer große Mühe, rechts von links zu unterscheiden. Apropos Kämpfer: Deren Porträts am Bildschirmrand vermitteln den Eindruck von jungen, dynamischen Kampfsportexperten. Groß dann die Überraschung, wenn sich die Einheiten zu Wort melden: „Bin schon unterwegs" rocheln sie mit einer Stimme, die einem 84-Jährigen gut stehen würde – die Sprecher lernen ihr Handwerk leider noch. Unfreiwillig komisch sind auch die Einsatzbesprechungen vor jeder Mission: Da sitzen dann etliche herausragend schlecht gerenderte Feldherren um einen Tisch herum und führen Pseudo-Taktikgespräche, die so sehr langweilen, dass Sie vor Müdigkeit irgendwann mit dem Kopf auf der Tastatur aufschlagen werden.

THOMAS WEISS

TESTURTEIL
DAWN OF EMPIRE

ENTWICKLER Dartmoor Soft.	**ANBIETER** NBG
PREIS Ca. € 40,-	**TERMIN** Erschienen
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger, Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD
Nicht einstellbar: leicht

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 | Netzwerk: 8
Internet: 8 | 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Tech. unmöglich | Akzeptabel | Unzumutbar | Optimal

Prozessor in Megahertz:
300 | 1.000 | 2.000

Arbeitsspeicher:
64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB

Grafik-Chip-Klassen:
Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- + Unfreiwillig komisch
- − Kostet 40 Euro
- − Veraltete Grafik
- − Katastrophale Wegfindung
- − Lächerliche Sprachausgabe

GRAFIK	22%
SOUND	34%
STEUERUNG	65%
ATMOSPHÄRE	21%
SPIELDESIGN	20%
MEHRSPIELER	20%

20

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **STARCRAFT** oder **WARCRAFT 3** mochten.

Erik Zabels **Cycling Manager 2**

INNOVATIV Die Einführung von Kurven und Steigungen erhöht den Spielspaß enorm.

Von der Lachnummer zum Spiel: Der Cycling Manager macht sich.

Noch letztes Jahr konnte die Vorgängerversion nur ein mitleidiges Lächeln ernten, dieses Jahr findet man eine ernst gemeinte Managementsimulation vor. Als Besitzer eines Radteams hat man hier zum Ziel, ... nun, welches Ziel man hat, weiß man nicht. In Ermangelung eines solchen sorgt man einfach dafür, dass sich die Sponsoren über gute Rennplatzierungen freuen, die Radler über gutes Material, der Kassenwart über preiswerte Masseure und der Krankengymnast über leere Behandlungsräume. Sollten sich einzelne Fahrer trotz all dieser Mühen nicht dankbar genug zeigen, können sie in einfachen Verhandlungen an andere Teams verkauft werden. Einen Dank (wie etwa Trophäen) für all die Mühen gibt es leider nicht.

Hinter der unübersichtlichen Oberfläche verbirgt sich eine komplexe Simulation, die im Gegensatz zum Vorgänger auch während der 180 nachgebildeten Etappen einer Saison etwas zu bieten hat: Die zuvor erarbeitete Strategie kann nun jederzeit verändert werden, das Gruppenverhalten ist endlich beeinflussbar und dank der verbesserten Grafik (es gibt nun Gefälle und sogar Kurven) ist manchmal sogar nachvollziehbar, warum ein Fahrer am Ende seiner Kräfte ist. HARALD WAGNER

TESTURTEIL CYCLING MANAGER 2

ENTWICKLER Cyanide Studio	**ANBIETER** Singularity Soft
PREIS Ca. € 45,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 6 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 | Netzwerk: 8
Internet: 8 | 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 350 | 1000 | 2000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low Cost | Standard | High-End | Luxus

43

PRO & CONTRA
- + Angenehme Jazzmusik
- + Neu: Kurven
- + Neu: echte Wirtschaftssimulation
- − Neu: unübersichtliche Bedienung
- − Kein Doping möglich

GRAFIK	25%
SOUND	80%
STEUERUNG	50%
ATMOSPHÄRE	40%
SPIELDESIGN	55%
MEHRSPIELER	43%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie EUROTOUR CYCLING oder CYCLING MANAGER mochten.

4-4-2

UNNÖTIG Für jede erdenkliche Position des Balles auf dem Feld lässt sich eine eigene Aufstellung entwerfen.

Reichen **neun Länder, 21 Ligen, Originalnamen** für einen guten Manager?

Stellen Sie sich mal den Weihnachtsmann vor, wie er sich eines Abends die Wunschzettel aus der Kiste mit Fußballmanager-Wünschen vornimmt. „Das wird sicher langweilig", denkt sich der gute Santa, und Recht hat er. „**Anstoss 4, Fußballmanager 2003, Anstoss 4, Fußballmanager 2003, Anstoss 4 ... 4-4-2**? Was ist das?" Hinter **4-4-2** verbirgt sich eine selbst im leichten Modus sehr umfangreiche Simulation. Allein bei der Mannschaftsaufstellung lassen sich für 25 Ballpositionen verschiedene Aufstellungen entwerfen. Unter der extremen Komplexität leidet jedoch die Darstellung, die stellenweise einer farbigen Excel-Tabelle mit Hintergrundbild ähnelt. Ähnlich unübersichtlich ist die Spieldarstellung ausgefallen, vor lauter wuselnden Spielfiguren verliert man leicht den Überblick. Etwas auflockernd wirken die Zwischensequenzen (Pressekonferenzen, Halbzeitansprachen), bei denen man sich 3D-Modellen aus der Ego-Perspektive gegenübersieht. Gut ist auch, dass man durch gelungene Konferenzen die Stimmung im Umfeld regulieren kann. JUSTIN STOLZENBERG

TESTURTEIL 4-4-2

ENTWICKLER SCI	**ANBIETER** SCI
PREIS Ca. € 40,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ohne	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 2 Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 4 | Netzwerk: -
Internet: - | 4 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 450 | 1000 | 2000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low Cost | Standard | High-End | Luxus

51

PRO & CONTRA
- + Original-Spielernamen
- + Zahlreiche Ligen
- − Übertriebene Komplexität
- − Unübersichtliche Spieldarstellung

GRAFIK	61%
SOUND	66%
STEUERUNG	54%
ATMOSPHÄRE	43%
SPIELDESIGN	38%
MEHRSPIELER	53%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie ANSTOSS 3 oder FUSSBALL MANAGER 2002 mochten.

Monstrously high performance!

MX440 8X

MX440-VTD8X

- Geforce 4™ MX440-8X GPU
- AGP 8X Interface mit einer Bandbreite von 2,1GB/S
- 275MHz Chiptakt, 512 MHz Speichertakt
- 64MB DDR Speicher in FBGA Bauform mit 3,6ns Zugriffszeit
- Video In, TV-out, DVI-I
- VGA/DVI Adapter
- nView Display Technologie für Multimonitorbetrieb
- Riesen-Software-Paket

AGP 8X

MSI Software Paket

MSI™
MICRO STAR INTERNATIONAL

Link to the Future

Alternate Computerversand GmbH • Fon (0 64 03) 90 50 10 • www.alternate.de
Atelco Computer Event GmbH • Fon (08 00) 11 44-4 44 • www.atelco.de
Vobis Microcomputer AG • Fon (01805) 5 90 91 23 (12 Ct/Min.) • www.vobis.de
PC Spezialist Franchise [illegible] • Fon (05 21) 96 96-2 00 • www2.pcspezialist.de
Weitere Bezugsquellen [illegible] auf der MSI-Website!

Treiber, Infos, Datenblätter–melden Sie sich im MSI PORTAL auf der Website von MSI an!

www.msi-computer.de

Alle eingetragenen Warenzeichen sind Eigentum der [illegible] Firmen und Organisationen. Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

DEMO

Pusher

AUFGELÖST Je mehr Kugeln Sie auf einen Schlag verschwinden lassen, desto mehr Punkte gibt's.

Sie mochten Tetris? Dann schieben Sie mit Pusher eine ruhige Kugel!

Wenn auf einer Spielepackung der Aufdruck „Achtung: Suchtgefahr" prangt, liegt die Vermutung nahe, es handle sich um eine abgedroschene PR-Phrase. Auch **Pusher** wirbt mit dieser Warnung, doch erstaunlicherweise macht das Spiel wirklich suchtgefährlich Spaß.

Ähnlich dem Knobelspiel **Puzzle Bobble** räumen Sie hier verschiedenfarbige Kugeln vom Spielfeld, indem Sie diese mithilfe der Maus zu Kombinationen gleicher Farbe anordnen. Das klingt einfach, wird durch ein Zeitlimit und ein durchdachtes Kombo-System jedoch komplex und fordernd. Um etwas Zeitaufschub zu bekommen, müssen beispielsweise in direkter Folge dreimal rote Kugeln aufgelöst werden.

Wem das Spiel gegen die Zeit zu stressig ist, der kann sich alternativ und in aller Ruhe im zweiten Spielmodus an vorgegebenen Kugel-Puzzles versuchen. **Pusher** dürfte dabei durch seinen stetig ansteigenden Schwierigkeitsgrad Einsteiger motivieren und Profis fordern; ein gelungenes Puzzle-Spiel mit eigenen Ideen, dem im Wesentlichen lediglich ein Multiplayer-Modus fehlt. DAVID BERGMANN

TESTURTEIL PUSHER

ENTWICKLER	Jowood Vienna
ANBIETER	Jowood
PREIS	Ca. € 15,-
TERMIN	Erhältlich
USK	Ohne
SPRACHE	Deutsch
ZIELGRUPPE	Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD	Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER	Einzel-PC: 1 / Netzwerk: - / Internet: - / 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 166 | 1.000 | 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low Cost | Standard | High End | Luxus

PRO & CONTRA
- + Angenehmer Schwierigkeitsgrad
- + Intelligentes Kombo-System
- + Eingängiges Spielprinzip
- − Fehlender Mehrspielermodus
- − Äußerst knapp bemessenes Zeitlimit

GRAFIK	45%
SOUND	40%
STEUERUNG	88%
ATMOSPHÄRE	64%
SPIELDESIGN	75%
MEHRSPIELER	-

72

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie TETRIS WORLDS oder PUZZLE BOBBLE mochten.

Colobot

ÜBERWACHUNG Während des Programmablaufs können die Variablenwerte und der Programmzeiger beobachtet werden.

Wenn Tiberium-Sammler durch die feindliche Basis fahren, **ist Handarbeit angesagt.**

Seit den frühen Siebzigerjahren messen Informatiker ihre Kreativität mittels programmierbarer Kampfroboter. Auf virtuellen Schlachtfeldern kämpfen die nur in puncto Bewaffnung und Fortbewegung standardisierten Programme um den Sieg.

Auch in dem Einzelspielerprogramm **Colobot** werden Roboter programmiert – allerdings gehen deren Aufgaben weit über das Bekämpfen anderer Roboter hinaus. Sämtliche Einheiten eines kompletten Echtzeit-Strategiespiels wollen hier Verhaltensanweisungen bekommen: Welche Aufgaben die Forschungsroboter, Ressourcensammler und Kampfeinheiten in den inhaltlich und grafisch eher schlichten Missionen haben, wie diese zu erledigen sind, wie sie auf Beschuss reagieren sollen und wie sie Ziele finden und treffen, all das muss ihnen der Spieler beibringen.

Die Programmiersprache ist ein vereinfachtes C++, der ein sehr umfangreiches Tutorial, eine Kontexthilfe und ein Debugger zur Seite stehen. Leider fehlen moderne Programmierkonzepte wie Event-Handler, weshalb das selbst erstellte Programm einen Feindbeschuss nur mit großer Mühe erkennen kann. HARALD WAGNER

TESTURTEIL COLOBOT

ENTWICKLER	Epsitec
ANBIETER	WG Verlag
PREIS	Ca. € 30,-
TERMIN	Erhältlich
USK	Ab 12 Jahren
SPRACHE	Deutsch
ZIELGRUPPE	Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD	Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER	Einzel-PC: 1 / Netzwerk: - / Internet: - / 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 300 | 1.000 | 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- + Gutes Lehrprogramm für C++
- + Zahlreiche Missionen
- + Innovative Spielidee
- + Komplette Programmierumgebung
- − Kein Mehrspielermodus

GRAFIK	48%
SOUND	24%
STEUERUNG	75%
ATMOSPHÄRE	39%
SPIELDESIGN	84%
MEHRSPIELER	-

71

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie PASCAL oder JAVA mochten.

ADD-ON

Sudden Strike 2 Total Victory

FORZA ITALIA In Afrika kommandieren Sie italienische Panzertruppen.

Das **inoffizielle Add-on** der Total-War-Macher bringt 30 neue Levels.

Wie im Hauptprogramm spielen die meisten der 28 Solo-Scharmützel auf den Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs – mal vor historischem Hintergrund, etwa der Operation Barbarossa, mal vor fiktiver Kulisse. Eine Hand voll Missionen verlässt die gewohnten Schauplätze; so verteidigen Sie im Ersten Weltkrieg aufseiten der Kaiserlich Österreichischen Armee einen Gebirgspass am Isonzo, attackieren mit einer US-Kommandotruppe ein Flugfeld tief im kolumbianischen Dschungel oder befreien Geiseln aus einem Insellager. Egal ob historisch korrekt oder frei erfunden – die Einsätze sind fast alle abwechslungsreicher und aufregender als die „Besiege alle Feinde"-Aufgaben in **Sudden Strike 2**. Freunde bombastischer Materialschlachten kommen ebenso auf ihre Kosten wie Taktiker, die mit zwei, drei Paks und zwei Dutzend Soldaten am meisten Spaß haben. Leider sind die Missionsbeschreibungen nicht immer ausreichend, was umso schwerer wiegt, als die oft in enge Skript-Korsetts gezwängten Operationen manche alternative Herangehensweise mit einer Niederlage quittieren. Der Mehrspielerfraktion haben die Macher nur zwei Karten spendiert. RÜDIGER STEIDLE

TESTURTEIL TOTAL VICTORY

ENTWICKLER Intex	**ANBIETER** Big Ben
PREIS Ca. € 20,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 16 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE
Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD
Einstellbar: 4 Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 | Netzwerk: 8
Internet: 8 | 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 350 | 1000 | 2000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- + Einheiteneditor
- + Modding-Anleitung
- + Viele spannende Solo-Missionen
- − Nur zwei Multiplayer-Maps
- − Einige Skript-Schwächen

GRAFIK	59%
SOUND	79%
STEUERUNG	61%
ATMOSPHÄRE	39%
SPIELDESIGN	70%
MEHRSPIELER	50%

69

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie SUDDEN STRIKE 2 oder CLOSE COMBAT mochten.

RECORDING & SYNTHESIZER
Fon: 0 54 51/9 09-1 90 · Fax: -1 99
E-Mail: pcgames@musik-produktiv.de

24-Stunden-Bestell-Hotline:
0180-50 52 105
nur 12 Cent/Min.

Der Megaladen
MUSIK PRODUKTIV
Fuggerstr. 6 · 49479 Ibbenbüren
ÖFFNUNGSZEITEN: Mo. - Fr. 10.00 - 18.00 Uhr
Sa. 10.00 - 14.00 Uhr · langer Sa. 10.00 - 16.00 Uhr

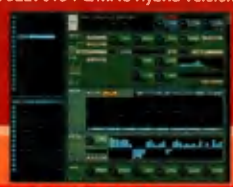
20.000 Instrumente · 10 Fachabteilungen · über 4000m² Verkaufsfläche

RECORDING & SYNTHESIZER

DJ- EQUIPMENT
Behringer VMX 100 DJ-Mixer
Best.-Nr.: 9503123 ..... € 99,-
Korg KAOSS-Pad Effect/Filterpad
Best.-Nr.: 9115012 ..... € 248,-
Kaoss Pad II
Best.-Nr.: 5102139 ..... € 444,-
Zoom ST-224 Desktop-Sampler, Smart Media
Best.-Nr.: 9528003 ..... € 298,-
Behringer MX-602A Kompaktmixer
Best.-Nr.: 9503105 ..... € 69,-
Behringer Eurorack MX-802A ULN 8-2Mixer 4MIC-In/ Mixer
Best.-Nr.: 9503066 ..... € 99,-

MASTERKEYBOARDS
Evolution Dancestation MK-125 Keyboard 25 Tasten
Best.-Nr.: 5127002 ..... € 80,-
Evolution MK 225 C MIDI-Masterkeyboard 25 Tasten USB
Best.-Nr.: 5127009 ..... € 140,-
Roland Edirol PC-300 USB Keyboard
Best.-Nr.: 5103210 ..... € 195,-
Roland Edirol PC 180a Masterkeyboard
Best.-Nr.: 5103171 ..... € 148,-
Miditech Midistart , 49Keys/2Wheels/ SubD/Softw. o. Netzteil
Best.-Nr.: 5135004 ..... € 85,-

Time-Stretching und Resynthese in Echtzeit, graphische Hüllkurven mit bis zu 31 Stufen, integrierter Loop-Editor, virtuell-analoge Filter. KONTAKT enthält eine erstklassige Sample-Library mit mehr als 3 Gigabyte an Sounds in unterschiedlichen Stilen und Kategorien.
Best.-Nr.: 5227015 PC/MAC Hybrid Version
€ 344,-



USB AUDIO/CONTROLLER
Evolution U-Control UC-16, USB Controller/16 Potis
Best.-Nr.: 5127010 ..... € 119,-
Tascam US-224 USB Controller 24bit Stereo I/O
Best.-Nr.: 9103278 ..... € 335,-
Edirol UA-1D Audio-Interface Digital I/O
Best.-Nr.: 9110069 ..... € 119,-
Edirol UA-1A Audio-Interface Analog I/O
Best.-Nr.: 9110070 ..... € 109,-
Edirol UA-3 USB Audio-Interface
Best.-Nr.: 9110066 ..... € 189,-
Midiman Audiosport DUO,USB Audio/ SPDIF 24Bit/96k
Best.-Nr.: 5303072 ..... € 369,-

MIDI-INTERFACES
Edirol UM-1s USB-Midi-Interface m. Midibuchsen
Best.-Nr.: 5103232 ..... € 55,-
Edirol UM-2E USB-Midi-Interface 2 In/Outs
Best.-Nr.: 5103228 ..... € 69,-
Edirol UM-4 USB-MIDI-Interface 4xIN/ 4xOUT
Best.-Nr.: 5403251 ..... € 124,-
MIDI Adapter 15-polig MIDI In/Out, PC-Soundcards, Gameport
Best.-Nr.: 5209043 ..... € 23,-
Edirol UM-550 5x5 USB Midi-Interface Hardware
Best.-Nr.: 5103243 ..... € 299,-
Emagic AMT-8 MIDI-Interface 8fach MAC/ PC USB
Best.-Nr.: 5201111 ..... € 422,-

PRO-53 - die neue Version
Dritte Generation des virtuell-analogen Synthesizers; eine neue Oszillator-Technologie bringt noch mehr Brillanz und Wärme im Sound. Neue Features: Highpass-Filter-Modus, umkehrbare Filterhüllkurve, neues Design und neue Sounds.
Best.-Nr.: 5202215
€ 179,-

HARDDISKRECORDING
Terratec EWX2496 Analog I/O Digital I/O opt.
Best.-Nr.: 5508016 ..... € 174,-
Terratec DMX 6-Fire (5.1)
Best.-Nr.: 5508018 ..... € 239,-
Terratec EWS-88MT 8Kanal AD/DA 24/96kHz
Best.-Nr.: 5508009 ..... € 355,
Midiman Delta Audiophile 2496 PC&Mac/Midi/StI/O
Best.-Nr.: 5303066 ..... € 215,-

KOPFHÖRER/-VERSTÄRKER
ATC-H5 I-Cool, I-Mac Design, geschlossen
Best.-Nr.: 9701038 ..... € 25,-
Audiotechnica ATH-M40
Best.-Nr.: 9701011 ..... € 75,-
Sennheiser HD-25 SP
Best.-Nr.: 9604008 ..... € 89,-
Sony MDR-V500DJ
Best.-Nr.: 9613009 ..... € 111,-
Grapevine by SPL Headamp 4 Kopfhörerverstärker
Best.-Nr.: 9524034 ..... € 198,-
Behringer HA 4600 Powerplay Pro Kopfhörerverstärker
Best.-Nr.: 9503116 ..... € 125,-

Das modulare Konzept von TRAKTOR DJ Studio vereint zwei hochwertige Audio-Player, eine komfortable Playlist-Sektion, einen voll-ständigen DJ-Mixer, zuverlässiges Beat-Matching, digitales Scratching, eine vielseitige Cue-Sektion und phantastische Filter.
Best.-Nr.: 5227007
€ 155,-

Onlineshop:
www.musik-produktiv.com

DVD REMOTE CONTROL

SPEED LINK

MULTISTATION 6IN1

DVD on PS2

ACTION

Ego-Shooter | Action-Adventures | Jump & Runs

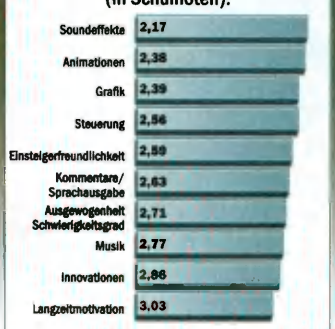
IHRE EXPERTEN

THOMAS WEISS [TW@PCGAMES.DE] CHRISTIAN MÜLLER [CM@PCGAMES.DE]

Das Ding

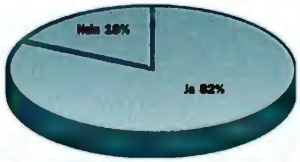
Am Anfang Freude, am Ende Ernüchterung – so lautet der allgemeine Tenor zum Gruselspiel, das auf John Carpenters Horror-Kultfilm **Das Ding** basiert. Als positiv wurde die spannende und klaustrophobische Atmosphäre empfunden, gepaart mit dem Feature, dass sich eigene Mitstreiter plötzlich gegen einen wenden können, wenn sie infiziert wurden. Das finden viele spannend. Doch am Ende klagen die Leser: Das Ding sei nur ein weiterer, recht schnell durchgespielter Shooter ohne Wiedererkennungswert: Die Story werde gewöhnlich, die KI würde versagen und die ungünstig gesetzten Speicherpunkte für Frust sorgen.

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Das Ding weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

1. Spannende Atmosphäre	1. Mängel in der KI
2. Angst- und Vertrauenssystem	2. Schlechtes Speichersystem
3. Schockmomente	3. Spiel wird schnell langweilig
4. Gruselige Monster	4. Sinnlose gescriptete Ereignisse
5. Basiert auf Kult-Film	5. Kurze Spieldauer

Die Meinung der PC-Games-Leser:

DENNIS ALBRECHT (26), BERLIN
„Wer Horror-Spiele mag, ist bei **Das Ding** bestens aufgehoben, auch wenn die gute Story und das Charaktersystem durch den komplett linearen Ablauf verunstaltet werden. Alles in allem ist **Das Ding** ein gelungener Horror-Shooter, mit dem man seinen Spaß haben kann, wenn man sich erst einmal an den scriptgesteuerten Ablauf gewöhnt hat."

RENE CARL (28), EMDEN
„Allen, die sich gern gruseln und die schon **Aliens vs. Predator 2** gemocht haben, kann ich dieses Spiel empfehlen! Obwohl am Anfang so gut wie keine Monster auftauchen, hat man Angst, dass jeden Moment ein Untier um die Ecke kommt. Fasziniert hat mich der Effekt, dass man nie wusste, ob bereits ein Teammitglied infiziert wurde."

OLAF DIETRICH (16), HALLE/SAALE
„Man kann es kaum erwarten, die Story weiterzuspielen. Selbst wenn manche Missionen schwer sind, bleibt man motiviert. Die Gegner-KI hätte besser sein können. Es kommt ab und zu vor, dass einem die NPCs einfach in die Schussbahn laufen. Leider ist auch die Sichtweite nicht optimal, wie zum Beispiel bei **GTA 3**. Aber sonst gibt es nichts zu bemängeln."

MATTIS HAASE (30), BIELEFELD
„Besonders die Atmosphäre ist gut gelungen und auch wenn die Geschichte eigentlich nur einen erneuten Schleudergang der Alienthematik liefert, hat sich die Idee, dass jeder ein infizierter Feind sein könnte, richtig gewaschen. Spätestens, nachdem man das erste Mal getäuscht wurde, beginnt man, jedes Verhalten der Soldaten genauestens unter die Lupe zu nehmen."

CHARTS

Die beliebtesten Actionspiele der PC-Games-Leser:

1	=	32%	**Unreal Tournament 2003** Multiplayer-Shooter | Infogrames
2	-	26%	**Mafia** Action-Adventure | Take 2
3	=	15%	**Battlefield 1942** Multiplayer-Shooter | Electronic Arts
4	▼	8%	**GTA 3** Action-Adventure | Take 2
5	=	6%	**Hitman 2: Silent Assassin** Action-Adventure | Eidos
6	▼	5%	**Half-Life: Counter-Strike** Ego-Shooter | Vivendi Universal
7	▼	2%	**Jedi Knight 2: Jedi Outcast** Ego-Shooter | Activision
8	▼	2%	**Deus Ex** Action-Adventure | Eidos
9	▼	2%	**Operation Flashpoint** Taktik-Shooter | Codemasters
10	▼	2%	**MoH: Allied Assault** Ego-Shooter | Electronic Arts

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Keine Fanfaren und kein Trommelwirbel: No One Lives Forever 2 erscheint still, ganz ohne Hype - und ist trotzdem **besser als der Rest.**

HINTERHÄLTIG Die Munition des Scharfschützengewehrs ist begrenzt – aus gutem Grund: Es ist verdammt effektiv.

No One Lives Forever 2

No One Lives Forever 2 spielt in der Zeit, in der Miniröcke schockten und quietschbunte Tapeten mit geometrischen Mustern als schick galten: den 60er-Jahren. Dementsprechend ist auch der Kleidungsstil von Top-Spionin Cate Archer ausgefallen. Geheimaufträge löst die hübsche Brünette gern „unauffällig" in hautengen, neonfarbenen Leggins. Zu ihrem Waffenarsenal gehören explodierende Katzen, Bananen und Lachgas. Ihre Gegner sind unter anderem übergewichtige Pantomimen mit weiß geschminktem Gesicht und Streifen-T-Shirt. Zu ihren größten Abenteuern zählt eine Verfolgungsjagd auf einem Dreirad durch einen indischen Bazar. **No One Lives Forever 2** ist fröhliches Action-Kontrastprogramm zu bitterernsten Genre-Vertretern wie **Medal of Honor: Allied Assault** (dt.).

Im Kampf gegen die Verbrecherorganisation H.A.R.M. kommt Cate ganz schön rum: Die USA, die Sowjetunion und Indien sind nur einige der Länder, die Sie in den 16 Kapiteln des Spiels bereisen werden. Den Anfang macht Japan: Zwischen Häusern aus Bambus und Papier, plätschernden Bächen und dem obligatorisch gewordenen Gras, das sich im Wind bewegt, kämpfen Sie gegen Ninjas. Die springen von Dach zu Dach, als wären sie federleicht, suchen Deckung hinter Bäumen und führen Frontalattacken mit Katana-Schwert und jaulendem Kampfschrei aus. Ganz anders die Russen, die sich gelegentlich auf den Boden werfen, die Stellung halten und auf Verstärkung warten, bevor sie in die Offensive gehen. Abgesehen von der Tatsache, dass die Figuren vereinzelt an Ecken hängen bleiben, ist das Gegnerverhalten in **No One Lives Forever 2** durchgehend glaubwürdig.

Weil die Gegner stets in der Überzahl sind, bei direktem Blickkontakt sofort um Hilfe plärren und Cate nicht viele Treffer verträgt, empfiehlt sich ein Vorgehen auf leisen Sohlen. Bevor Sie jetzt ängstlich schlucken: Der Schleichaspekt wurde im Vergleich zum Vorgänger auf ganzer Linie verbessert und bestraft Unvorsichtige nicht sofort mit einem „Game Over". In einem indischen Kino stehen Sie beispielsweise vor der Wahl, einen schnarchenden Aufseher per Elektroschocker zu betäuben oder lautlos vorbeizugehen. Stoßen Sie aber nicht die Flaschen um, die am Boden stehen! Das laute Klirren würde die Aufmerksamkeit der Rivalen wecken. Die gehen, sofern Sie sich rasch aus dem Sichtkegel entfernen, erst einmal mit gezückter Kanone auf die Suche, ehe sie wild das Feuer eröffnen. Kommentare wie „Du kannst dich nicht verstecken, du Kapitalistenschwein!" (eine russische Wache) geben Aufschluss darüber, ob gerade nach Ihnen gefahndet wird. Verstecken können Sie sich natürlich doch. Zum Beispiel in einem dunklen Raum. Wer vorher die Glühlampe abschraubt, hat beste Chancen, unentdeckt zu bleiben. Die Verfolger treten die Tür ein, legen vergeblich den Lichtschalter um und ziehen grummelnd von dannen, während Sie unbemerkt im Schatten kauern.

Freundlicherweise lässt einem das Programm die Wahl,

GLAUBWÜRDIGE KI Viele Gegner suchen hinter Ecken Deckung und beugen sich zum Schießen nur mit dem Oberkörper vor.

Die Waffen der Frau

Das ungewöhnliche Waffenarsenal der Cate Archer.

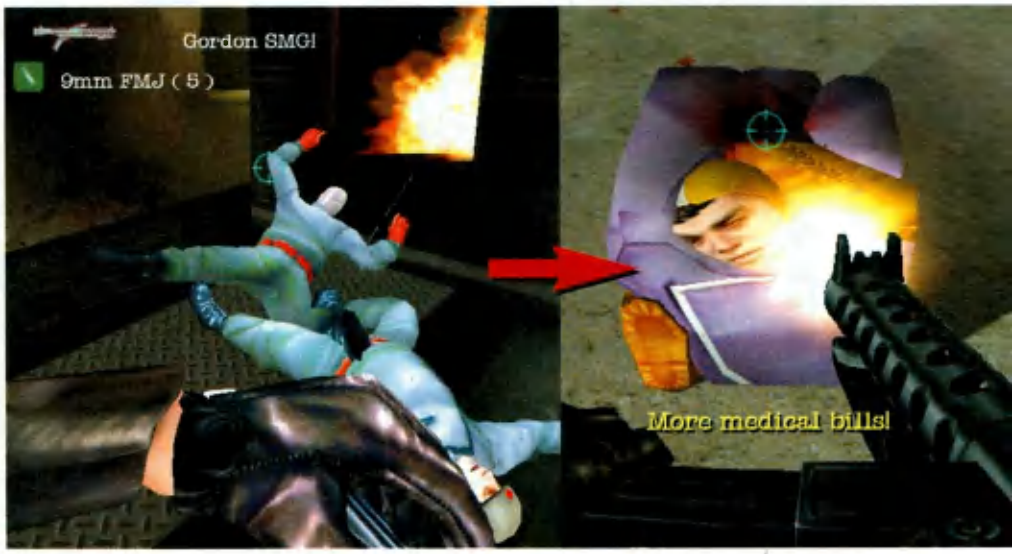
Bananen
Eignen sich hervorragend, um Verfolger loszuwerden. Schmeißen Sie die gelbe Frucht einfach in die Laufbahn des Widersachers und selbiger wird ausrutschen. Und dann machen Sie, dass Sie wegkommen!

Bärenfalle
Funktioniert ähnlich wie die Banane, nur dass das Opfer mehr Schaden nimmt und nicht mehr vom Fleck kommt. Das Aufstellen der Bärenfalle dauert ein paar Sekunden und sollte sorgfältig geplant werden.

Lachgas
Egal, ob russischer Soldat, Ninja, Pantomime oder sonst wer: Wenn Cate Lachgas anwendet, sind die Opfer hilflosen Lachkrämpfen ausgeliefert. Achtung: Die Wirkung ist ansteckend ...

Katze
„Oh, ein süßes, kleines Kätzchen!" – das ist der Ausruf Ihrer Gegner, wenn sie die mechanische Katze erblicken. Die rollt anschließend in den Feind und sprengt sich selbst mit lautem Getöse in die Luft.

Münze
Wir sind sicher, dass Cate Archer auch mit der Münze töten könnte, wenn sie wollte – im Spiel dient das Geldstück eher zur Ablenkung: Einfach in die gewünschte Richtung schnippen, um Wachen zu irritieren.



VORHER Der Manhandler gehört zu einer fiesen Erfindung, die sich Bösewicht Volkov für Cate Archer ausgedacht hat ...

NACHHER Quadratisch, praktisch, elend: So kommen die Figuren aus dem Manhandler.

Vom Schnüffler zum Superspion

Gelöste Zusatzaufträge und gefundene Dokumente belohnt das Spiel mit Skill-Punkten, die sich auf eine Reihe Fähigkeiten verteilen lassen - ganz wie im Rollenspiel. Welche das sind, erfahren Sie hier.

Schleichen
Je mehr Punkte Sie auf Schleichen vergeben, desto weniger Zeit braucht Cate, sich in abgelegenen oder dunklen Orten zu verstecken. Beeinflusst außerdem die Fähigkeit, sich beim Rennen lautlos zu bewegen.

Ausdauer
Erhöht die maximale Anzahl an Lebenspunkten, steigert die Effektivität von Erste-Hilfe-Kästen und verringert den allgemeinen Schaden, den Cate durch Gift, Feuer oder Feindangriffe nimmt.

Tragekapazität
Je höher die Tragekapazität, desto mehr Munition darf Cate mit sich herumschleppen. Erhöht außerdem die Geschwindigkeit, mit der Sie andere Figuren (in der deutschen Version: Rucksäcke) schleppen können.

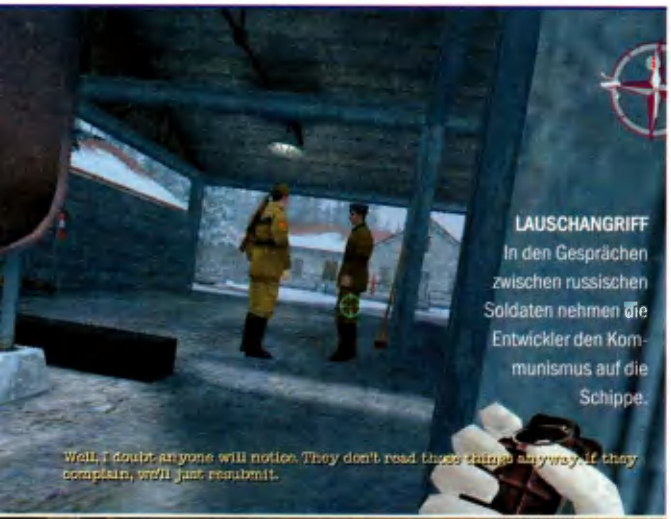
Rüstung
Unter der Lebenspunkteanzeige steht ein weiterer Balken: die Rüstung. Diese Fähigkeit erhöht die Effektivität von kugelsicheren Westen – und auch deren Quantität.

Waffen
Cate richtet beim Trainieren dieser Fähigkeit generell mehr Schaden an, wenn sie Gegner trifft. Auch wird die Zeit beim Nachladen der Waffen verkürzt.

Schießkunst
Sorgt dafür, dass Waffen beim Schießen weniger stark verziehen. Beeinflusst zudem die Zielgenauigkeit, wenn Cate im Laufen eine Kanone abfeuert, und verringert den Wackelfaktor bei Scharfschützengewehren.

Gegenstände
Dietrich, Bärenfalle, Schweißgerät - die Wirksamkeit im Umgang mit besagten Geräten wird beschleunigt, wenn Cate Skill-Punkte investiert.

Durchsuchen
Eine extrem nützliche Fähigkeit! Reduziert erstens die Zeit, die Cate braucht, um Gegner oder Schubladen zu durchsuchen, und erhöht zweitens die Chance, dass sie etwas Wertvolles wie beispielsweise Rüstungen findet.



LAUSCHANGRIFF
In den Gesprächen zwischen russischen Soldaten nehmen die Entwickler den Kommunismus auf die Schippe.

DISCO-FEELING
Wenn Kugeln gegen die Lampe am oberen Bildschirmrand schlagen, schwingt selbige im Rhythmus hin und her und flackert.

NOLF 1 vs. NOLF 2

Auf den ersten Blick schaut **NOLF 2** aus wie der Vorgänger. Verbesserungen wurden vor allem im Detail vorgenommen.

Schleichen
Ab jetzt dürfen Sie Cate Archer per Tastatur um Ecken lugen lassen, um Gegner und Überwachungskameras vorher auszumachen. Werden Sie trotzdem erwischt, ist das gar nicht schlimm: Im Gegensatz zum Vorgänger ist das Spiel dann nicht sofort verloren.

Skill-Punkte
Für jedes gefundene Dokument und jedes gelöste Auftragsziel gibt es Skill-Punkte, mit denen sich Cates Fähigkeiten weiter aufstocken lassen. Das ist genug Anreiz, um alle versteckten Bonusgegenstände und optionalen Missionsziele zu lösen.

Grafik
Die Lithtech-Engine ist nicht unbedingt für ihre Grafikpracht bekannt. Trotzdem hat sich im Nachfolger einiges getan: Die neueste Version (Codename Jupiter) besagter Engine zaubert spiegelndes Wasser, bewegte Grashalme und rundere Figuren auf den Monitor.

Bedienung
Brauche ich nun einen Dietrich, das Hacker-Tool oder das Schweißgerät? Wenn Sie vor einem Schloss stehen, müssen Sie in **NOLF 2** nicht mehr alle Gegenstände manuell ausprobieren. Cate wählt automatisch das richtige Utensil – sehr praktisch.

Zwischensequenzen
So spaßig die Zwischensequenzen in Teil 1 auch waren: Manchmal zogen sie sich wie Kaugummi. Das hat sich geändert. Sämtliche Cut-Scenes sind kurz und knackig ausgefallen und kommen schnell zum Punkt, der häufig das Zwerchfell strapaziert.

auch ganz anders vorzugehen: mit gezogener Waffe. Nicht umsonst ist Cate geschult im Umgang mit Ak-47- und Scharfschützengewehren, schallgedämpften Pistolen, Granaten, Schwertern, Raketenwerfern und Giftkapseln. Der Nachteil: Ein lärmender Schuss aus einer Schnellfeuerwaffe löst in Sekundenschnelle Alarm aus. Sobald die Sirene heult, kommen Gegner wie ein biblischer Heuschreckenschwarm aus allen Richtungen angelaufen. Ist die Welle besiegt, verstummt der Lärm allmählich – bis Sie erneut Krach machen. Das Spielchen lässt sich ewig wiederholen, denn niedergestreckte Feinde hinterlassen genug Munition. Tatsächlich ist lautloses Vorgehen nicht immer spannend, sondern ein gewaltiger Berg Arbeit: Surrende Überwachungskameras schießen Sie mit einer speziellen Munition betriebsunfähig, erledigte Opponenten (die in der deutschen, blutfreien Version zu Rucksäcken mutieren) schaffen Sie per Knopfdruck aus dem Sichtbereich etwaiger Nachzügler.

No One Lives Forever 2 ist von vorne bis hinten spannend, abwechslungsreich und humorvoll und steht dem Vorgänger in nichts nach.

Eine wahre Freude ist es, Figuren von einem sicheren Versteck aus zu beobachten. Wachposten putzen sich die Stiefel, inspizieren die Umgebung, kritzeln Notizen auf ihre Blöcke, laufen Routen ab, kurz: Sie gehen ihrem ganz normalen Tagesablauf nach. Häufig ergeben sich spaßige Smalltalks: Da beschwert sich beispielsweise ein indischer Terrorist in witziger Sprachausgabe über seine herrische Stiefmutter, während ein Ninja über fehlende Freizeit klagt, weil er ständig für Attentate eingeteilt wird. Nichts wird in **No One Lives Forever 2** richtig ernst genommen; der Humor zieht sich durchs ganze Spiel. Selbst die Bösewichter, ein bis auf die Augen eingegipster Volkov im Rollstuhl und Pierre, der kleinwüchsige Meuchelmörder, sind ausnahmslos bizarr gehalten. Kein anderes Action-Spiel hat eine höhere Lacher-pro-Sekunde-Rate: Während der Infiltration eines indischen H.A.R.M.-Hauptquartiers stolpert Cate in eine Falltür, die etliche Meter nach unten führt. Dort stehen drei flauschige Karnickel, die lustig ihre Hasenzähne blecken. Daneben liegt ein Zettel, auf dem geschrieben steht: „Die Lieferung der Todeshasen aus Kanada verzögert sich. Bitte benutzen Sie bis dahin diesen Ersatz."

Den Titel als Ego-Shooter zu bezeichnen, wäre nicht ganz korrekt: Erstens schießen Sie nicht ausschließlich, zweitens gibt es genügend andere Dinge zu tun. Eine Mission umfasst eine scheinbar langweilige Hausdurchsuchung. Es gilt, sämtliche Schränke,

TESTCENTER

Inhalt & **Features**

- 16 Kapitel
- 44 Levels
- Lithtech-Engine
- 14 Waffen
- 10 Agententools
- Kooperativer Multiplayer-Modus
- Rollenspiel-Elemente
- Schleich-Missionen

Zahlen & Fakten

Genre:	Action-Adventure
Vergleichbare Spiele:	No One Lives Forever, MoH: Allied Assault (dt.)
Entwickler:	Monolith
Vom gleichen Entwickler:	No One Lives Forever, Aliens vs. Predator 2
Publisher:	Vivendi Universal Interactive
Adresse des Publishers:	Paul-Ehrlich-Str.1, 63225 Langen
Telefon des Publishers:	06103-99400
Offizielle Website:	http://www.nolf2.sierra.de
Website des Publishers:	http://www.vivendi-universal-interactive.de
Website des Entwickers:	http://www.lith.com
Beste Fansite:	http://www.nolf2.de
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-771883 (1,24 Euro/Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16
Termin:	18. Oktober 2002
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,-
Inhalt der Packung:	DVD-Box: 2 CDs, Handbuch (44 Seiten), Referenzkarte
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	20

Im **Wettbewerb**

	No One Lives Forever	Medal of Honor: Allied Assault (dt.)	No One Lives Forever 2
GRAFIK	75	82	79
Detailreichtum Spielwelt	69	79	72
Detailreichtum Objekte	74	87	75
Vielfalt der Spielwelt	76	85	80
Animation der Objekte	81	94	82
Effekte	75	82	80
SOUND	83	94	90
Musik	84	92	88
Soundeffekte	83	91	89
Stimmen/Kommentar	80	90	91
STEUERUNG	83	88	87
Bedienungskomfort/Navigation	80	84	83
Präzision der Steuerung	80	90	91
Übersichtlichkeit/Perspektive	85	90	90
ATMOSPHÄRE	85	89	89
Spannung/Überraschungen	87	89	90
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	83	87	83
Story/Dialoge/Kommentare	88	88	89
Inszenierung	79	89	88
SPIELDESIGN	75	74	90
Komplexität/Spieltiefe	66	60	75
Einsteigerfreundlichkeit	75	78	75
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	75	69	75
Verhalten der Computergegner	72	88	89
Innovation	75	74	80
MEHRSPIELERMODUS	62	90	63
Abwechslung der Spielmodi	60	83	30
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	60	88	88
Einstellungsmöglichkeiten	65	91	65
TEST-AUSGABE:	PCG 09/00	PCG 02/02	PCG 12/02
WERTUNG:	85 (abgewertet)	86	90

Pro & Contra

- ⊕ Hübsche Wassereffekte
- ⊕ Exotische Schauplätze
- ⊖ Enormer Hardware-Hunger
- ⊖ Langweilige Texturen
- ⊖ Häufiges Ruckeln auf schwachen Rechnern

- ⊕ Witzige Sprachausgabe
- ⊕ Dynamische Musikuntermalung

- ⊕ Trotz vieler Gegenstände simpel
- ⊕ Bewährte Kombination aus Maus und Tastatur
- ⊖ Menüsteuerung leicht irreführend

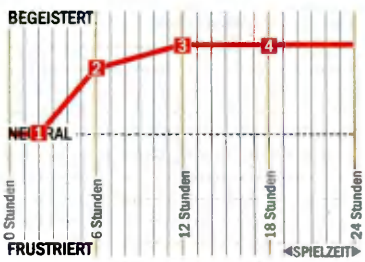
- ⊕ Viele Überraschungen
- ⊕ Humorvolle Zwischensequnzen
- ⊕ Viele geskriptete Ereignisse
- ⊖ Teilweise quickloadlastig

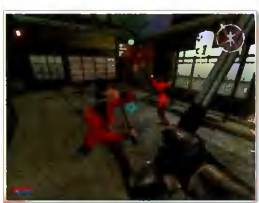
- ⊕ Intelligente Gegner
- ⊕ Faire Schleichmissionen
- ⊕ Rollenspiel-Elemente dank Skill-System
- ⊕ Abwechslungsreicher Spielablauf

- ⊕ Kooperativ-Modus ...
- ⊖ ... der nicht flüssig läuft.
- ⊖ Kein Deathmatch
- ⊖ Wenig Einstellungsmöglichkeiten

WAS IST WAS? Schlechter als die Vergleichsspiele / Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve





1 Gras wiegt sich im Wind, das Wasser spiegelt die Umgebung: tolle neue Grafikverbesserungen.

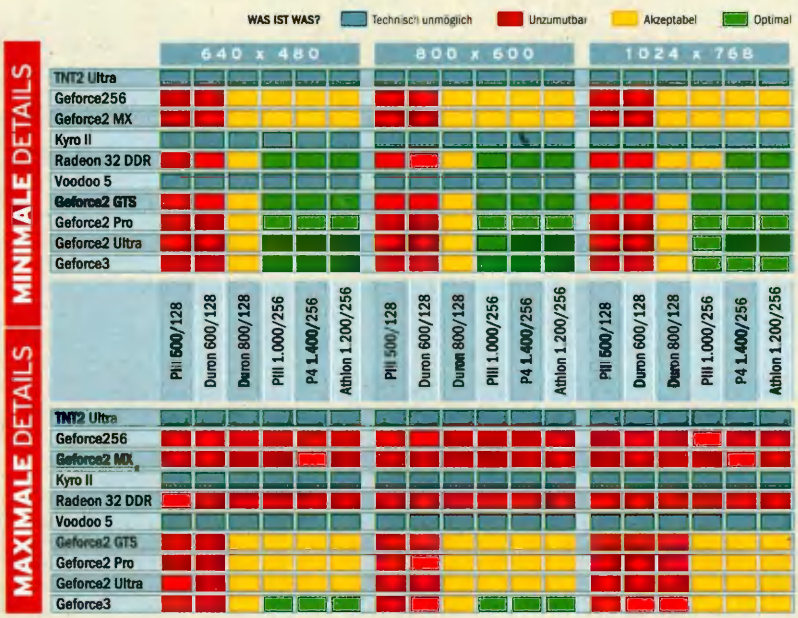
2 Die Fahrt mit einem Schneemobil bringt Abwechslung in den (grandiosen) Shooter-Alltag.

3 In der Antarktis wartet auf Cate eine böse Überraschung – die Spannung steigt!

4 NOLF 2 bleibt dank abgedrehter Ideen und aberwitzigen Showdowns bis zum Ende spannend.

Leistungs-Check

No One Lives Forever 2 bietet dank der neuen Rendering-Software eine verbesserte Grafik. Das fordert allerdings auch einen Tribut. Volle Details sind erst mit Hightech-Rechnern möglich. Besonders effektiv lässt sich die Performance im Spiel verbessern, indem Sie die Schatten reduzieren. Dadurch erhalten Sie einen Leistungszuwachs von bis zu 30 Prozent. Besitzer von Ati-Radeon-Karten werden ausgewaschene Farben und ein leichtes Flimmern erkennen. Dieses Problem soll mit einem kommenden Update von Ati behoben werden.



DU HAST 60 SEKUNDEN, DIE WELT ZU RETTEN.
DIE ZEIT LÄUFT. JETZT.

Sechzig Sekunden aus Bonds Welt.
Das ist mehr, als die meisten Menschen in ihrem gesamten Leben erleben.

PC CD-ROM

MGM INTERACTIVE

EA GAMES

www.electronicarts.de

AGENTENLEBEN
Ein japanischer Ganove wird geund nicht erschossen: mit einem zum Fotoapparat umgebauten Lippenstift.

Schubladen und andere Verstecke nach Beweismitteln zu durchforsten. Das klingt öde, ist aber aufregend, weil die Atmosphäre des heruntergekommenen Gebäudes passend eingefangen wird: Sonnenstrahlen brechen vereinzelt durch schlecht zugenagelte Fenster, sogar winzige Staubpartikel schwirren durch die Luft, während im Wohnzimmer lose Fensterladen im Wind klappern. Ein anderer Auftrag spielt sich in einer indischen Stadt ab, die gerade von Supersoldaten heimgesucht wird. Es herrscht Ausnahmezustand; auf den Straßen wird geschossen und Brände versperren Durchgänge. Cates Aufgabe ist die Rettung von Zivilisten. Dazu scheuchen Sie die Agentin durch verwinkelte Gassen, über den Marktplatz, vorbei an ramponierten Verkaufsständen, direkt hinein ins Krisengebiet. Das Feuer, das die Fluchtwege versperrt, löschen Sie mit einem Wassereimer, den Sie jeweils nachfüllen müssen. Das ist gar nicht so einfach, wenn Ihnen dabei die Kugeln um die Ohren fliegen. Der Einsatz in Sibirien ist bombastisch wie James-Bond-Popcorn-Kino: Mit einem Schneemobil schlittern Sie durch eine feindliche Basis, um einen gewaltigen, herrlich unrealistischen Sprung über eine explodierende Brücke zu vollführen – natürlich inklusive Sekunden-Countdown. Highlight ist der Kampf in einem Haus, das von einem Wirbelsturm erfasst, durch die Luft getrieben und sukzessive auseinander gerissen wird. Das sind Szenen, die Sie nur in **No One Lives Forever 2** finden werden – einem Spiel, spannend, humorvoll und abwechslungsreich von vorne bis hinten.

In Sachen Multiplayer-Modus beschreiten die Entwickler einen neuen Pfad. Auf traditionelle Spielmodi wie Capture the Flag oder Deathmatch hat man verzichtet, stattdessen gibt es einen Kooperativ-Modus, in dem bis zu vier Spieler gleichzeitig gegen die H.A.R.M.-Bösewichter antreten können – und zwar in recycelten Einzelspieler-Levels mit leicht abgewandelten Missionszielen. Teamwork steht dabei an erster Stelle. In Mission 1 ist eines der Auftragsziele die Rettung der verwundeten Cate Archer: Ein Spieler trägt die Agentin über den Schultern, der andere gibt Rückendeckung. Spaß macht der Mehrspielermodus allerdings nur im Netzwerk; über das Internet gibt es trotz schneller Verbindung starke Verzögerungen. Herzstück ist klar die Einzelspieler-Kampagne – und in dieser Hinsicht punktet **No One Lives Forever 2** in allen Belangen. THOMAS WEIß

MEINUNG HARALD WAGNER

Cate, im Alter verlierst du an Charme!

Oh Cate! Du Ikone der 60er-Jahre! In deinen jungen Jahren wusstest du noch nicht, was du wolltest. Mal hast du mich dazu gezwungen, ein wenig zu schleichen, dann musste ich wieder schießen. Aber jetzt? Jetzt schenkst du mir die so genannte spielerische Freiheit und ich darf machen, was ich will. Was letztendlich bedeutet, dass ich (abgesehen von dem indischen Wohngebiet) jeden Level in Schutt und Asche lege. Warum sollte ich es mir auch unnötig schwer machen? Deswegen meide ich all die lustigen Waffen wie die Bärenfalle, die explodierende Katze oder die Bananenschale. Dass **No One Lives Forever 2** dennoch einer der besten Ego-Shooter des Jahres ist, liegt vor allem an der humorvollen Hintergrundgeschichte, die in Videos, Briefen und Gesprächen jedes Klischee rund um britische Agenten, die 60er-Jahre und den kalten Krieg auf den Arm nimmt.

MEINUNG THOMAS WEISS

Cate Archer hat den Bogen raus.

Selten habe ich so abgedrehte und spannende Abenteuer er- und überlebt wie mit Cate Archer. Die rasante Fahrt auf einem Schneemobil über rutschige Hügel Sibiriens, die aberwitzige Verfolgungsjagd auf einem Dreirad, die Wassereimer-Rettungsaktion auf einem indischen Bazar - **No One Lives Forever 2** ist bis zum Anschlag voll gestopft mit amüsanten Ideen, die man in keinem anderen Ego-Shooter findet. Verwunderlich dagegen finde ich die hohen Hardware-Anforderungen; vor allem in Anbetracht der langweiligen Texturen, die sich häufig aus schwammigen Farbmassen zusammensetzen. Warum läuft **No One Lives Forever 2** nur auf High-End-Rechnern mit teurer Geforce4-Grafikkarte wirklich ruckelfrei? Am spiegelnden Wasser (neu) und den realistischen Grashalmen (auch neu), die sich im Wind biegen, kann's ja wohl nicht ausschließlich liegen ...

TESTURTEIL NO ONE LIVES FOREVER 2

90

ENTWICKLER	Monolith
ANBIETER	Vivendi Universal
PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	Erhältlich
USK	Ab 16 Jahren
SPRACHE	Deutsch
ZIELGRUPPE	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD	Einstellbar: vier Stufen
MEHRSPIELER	Einzel-PC: 1 / Internet: 4 / Netzwerk: 4 / 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 800 | 1.000 | 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- + Abwechslungsreicher Spielablauf
- + Cate Archer
- + Spannende Schleichmissionen
- + Witzige Zwischensequenzen
- – Grafik unspektakulär

GRAFIK	79%
SOUND	90%
STEUERUNG	87%
ATMOSPHÄRE	89%
SPIELDESIGN	90%
MEHRSPIELER	63%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie NOLF 1 oder MOH: ALLIED ASSAULT (DT.) mochten.

HEI$$: DIEE $PIEL GIBT'$ AUCH FÜR LAU.
Als eine von unzähligen fetten Abo-Prämien! Mehr dazu ab Seite 50 oder unter http://abo.pcgames.de
PC Games

Handy-Power !

Bestell-Hotline anrufen, Handy und Bestellnummer angeben und in wenigen Sekunden kommt Deine Bestellung per SMS auf Dein Handy oder als Überraschung zu einer Nummer deiner Wahl. "KLINGELTÖNE" für Nokia, Sagem, Motorola, Siemens, Alcatel, Sony/Ericsson. Wcom Power Call 1,86E/min

Logo´s für Nokia, Ericsson, Alcatel, & Siemens !

Blink - SMS

Liebes SMS :
90103 Hab Dich lieb !
90127 Ich habe total Sehnsucht nach dir !
90100 Ich habe mich unsterblich in dich verliebt !
90105 Du bist sooo suess !
90108 Du bist mein Stern !
90124 Du bist das Beste was mir je passieren konnte !

Witzige Sprüche :
90001 Bist du gut zu Voegeln ?
90220 Morgens ein Joint und der Tag ist Dein Freund !!!
90004 Warnung ! Entfernen Sie sofort Ihre SIM-Karte ! 5,4,3,2,1 zu spaet!
90003 Dieses Handy wird abgehört !
90009 Wat wer bist du denn ?
90010 Du nervst GEH STERBEN!!!
90011 Achtung Virus im Handy !

Noch mehr Sprüche :
90222 Wenn dir diese SMS blinkend vorkommt, brauchst du dringend SEX!
90205 Du warst letzte Nacht Scheisse !
90210 Alter das war ja echt Krass !
90203 Gebt mir ein Handy ich bin wichtig !
90209 Je mehr Frauen ich kennenlerne je mehr liebe ich die Tiere !
90206 Als Gott dich erschuf übte er nur!

Bildmitteilungen : Nokia & Siemens

Bestell - Hotline : 01908 662681
Katalog per Faxabruf : 01805 552997 (12ct/min)
Bestell - Hotline : 0900 515168 (28,16Ats/min)
Bestell - Hotline : 0901 599998 (4,23Sfr/min)

Klingeltöne

Chartbreaker :
502 Atomic Kitten - Eternal Flame
503 Barcode Brothers/Flute
005 Brothers keeping/Adriano
007 Brandy/Another Day in Paradise
550 Enya/Only Time
505 Daddy DJ-Daddy DJ
011 Crazytown/Butterfly
509 Hermes House B./Country Roads
013 Dante-Thomas/Miss California
014 Depeche Mode/Dream On
016 Destiny's Child/Survivor
512 King Africa/La Bomba
552 Alicia Keys/Fallin
020 Eminem/Stan
554 Alcazar/Crying at the Discotheque
025 Christina Aguilera/Lil'Kim,Mya,Pink
556 Alien Ant Farm/Smooth Criminal
028 R.Kelly/Fiesta
031 Nelly/E.I.
026 Limb Biskit/Rollin
511 Kai Tracid/Too many
034 OPM/Heaven is a Halfpipe
035 Public Domain/Operation Blade
001 A Teens/Upside down
037 Wycliff Jean/Perfect Gentleman
557 Fettes Brot/Schüchterne Mädchen
559 Mary J. Blige/Family Affair
041 Shaggy/It wasn't me
042 Shaggy/ Angel
560 Eve feat Gwen/Let me blow ya mind
561 Linking Park/In the End
562 [illegible]
563 [illegible]
564 O-Town/All or nothing

Verschiedenes:
15570 Amerikanische Nationalhymne
15047 Atomickitchen/Whole again
15048 Balloon/Technorocker
15049 Bartezz/On the move
15051 d12/I Shit on you
15053 DJ One Finger/Housefucker
15513 Kool Savas/Haus&Boot
15060 Flying Steps/Breaking it down
15077 Prezioso/Rock the Discothek
15065 Marusha/Over the Rainbow
15568 Westlife/When you're looking like that
15055 Europe/The final Coundown
15057 Fatboy Slim/Star69
15565 Dance Nation/Sunshine
15062 Jennifer Lopes/Play
15066 M.Mittermeier/Kumba Jo
15068 Limp Bizkit/My way
15070 Modern Talking/Win the race
15071 MS Jackson/Outcast
15075 Paul van Dyk/We are alive
15039 Safri Duo/Played a Live
15081 Linkin Park /Crawling
15084 Scooter/Posse
15085 Sofaplanet/Lieb ficken
15566 Oli P./Girl you know it's true
15086 Uncle Kracker /Follow me
15087 Usher /U remind me
15088 Verna /Ich liebe Deutscheland
15089 Westlife/Uptowngirl
15516 M.O.P./Ante up
15567 Alizee/Moi......Lolita
15517 Nelly/Ride with me
15130 Graig David/Walking away
15518 Phil Fuldner/Miami Pop
15132 Snoop Dogg/Same
15125 Blank and Jones/DJs
15569 Nelly Furtado/Turn off the Light
15521 Safri Duo/Samb-Adagio
15518 Phil Fuldner/Miami Pop
15132 Snoop Dogg/Same
15520 Roger Sanchez/Another change
15514 Lil Kim f.Phil C./In the Air tonite

Soundtrax :
15091 Adams Familie
15092 Akte X
15093 The bright side of live
15094 Axel F.
15095 Bonanza
15096 Das A-Team
15097 Dont cry for me Argentina
15098 Flintstones
15099 Gute Zeiten, Schlechte Zeiten
15100 Indiana Jones
15101 Ghostbusters
15102 Mana Mana
15103 Mission Impossible
15104 Muppets
15105 Knightrider
15106 Lindenstrasse
15107 Pippi Langstrumpf
15108 Raumschiff Enterprise
15109 Raumschiff Voyager
15110 Sendung mit der Maus
15111 Simpsons
15112 Versuchs mal mit Gemütlichkeit
15113 Wer hat an der Uhr gedreht
15114 Beverly Hills 902010
15115 Star Wars
15116 Spiel mir das Lied vom Tod
15117 Pink Panter
15118 Eine Insel mit 2 Bergen
15119 Schnellste Maus von Mexico

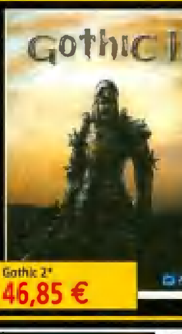
[illegible] Nokia ausser 3110,8110 und 9000. Logo Siemens S45,C45,M45I,ME45,SL45I,M50,MT50. Logo Ericsson T20e,T29,T39,T68 [illegible] Alle Nokia ausser 6210,7110 und der Serie. Bildmitteilung: Nokia 3210,3310,3330,5210,5510,6210,6250,6310 [illegible] Klingeltöne: Nokia 3210,3310,3330,5210,5510,6090,6110,6130,6150,6210,6250,6310,6510,7110,8110, 8210,8810,8850,8890,8310. Klingeltöne: Sagem [illegible] 942,945,949,950,952,956,959. Klingeltöne: Motorola: A008,T250,T260,V50,V51,V100,V808,V2288. Klingeltöne Ericsson: T2[illegible] Klingeltöne Siemens: C45, S45, SL45,ME45. Bildmitteilungen: Siemens S45, C45, SL45I, ME45, M50, MT50, M45I nur als Logo

Game it! by electronics boutique

Game it! ciao! DER BESTE GAMESHOP 2002

www.game-it.com

Geheimtipp



Gothic 2*
46,85 €

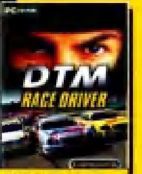
Spiel des Monats

Herr der Ringe, Der*
44,85 €

NHL 2003*
44,85 €

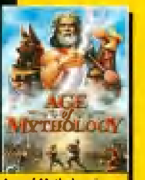
Medal of Honor Allied Assault - Spearhead*
24,85 €

Fifa Football 2003
44,85 €

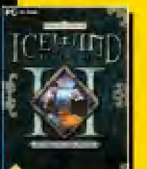


DTM Race Driver*
43,85 €

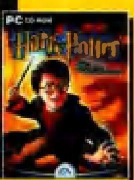
Imperium Galactica 3*
46,85 €



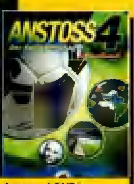
Age of Mythology*
53,85 €



Icewind Dale 2
39,85 €



H. Potter u. d. Kammer des...*
48,85 €



Anstoss 4 DVD*
39,85 €

PREISKNALLER

Preisknaller ab 1,85 €

Big Brother 2	3.85 €
Conflict Freespace	
- Add On Silent Threat	1,85 €
Extreme Rodeo Bullrider US	4.85 €
Fields of Glory kD	4.09 €
Freespace Battlepack	4.85 €
FS 747 MS	
- Flightsimulator 98 Add On	1.55 €
Live Wire kd	3.85 €
Max Montezuma	
- Fluch der Azteken	4.09 €
Player Manager 2	
- Sold Out e.dA	3,85 €
Pulleralarm	5,85 €
Sensible Golf	1,85 €
Syndicate Wars US	2,85 €
Tonic Trouble	1,85 €
Wall Street Trader 2001	3,85 €
Wild Metal Country kd	7,85 €

Preisknaller ab 6,85 €

Age of Empire - Gold incl	
Exp.Rom	9,85 €
Anno 1602 AK	9,85 €
Baldurs Gate - WL	11,85 €
Big 12 Jägerpack	11,85 €
Commandos Im Auftrag...	9,85 €
Descent 3 + Mercenaries WL	9,85 €
Devil Inside	6.85 €
Diablo 2 - Classic	11,85 €
Diablo Classic	9,85 €
Endquest Minibox US	9,85 €
Evil Dead Budget	11,85 €
Game Hits Vol. 1	9,85 €
Game Hits Vol. 2	9,85 €
[illegible] Classic	9,85 €
Icewind Dale - WL	9,85 €
Kao the Kangaroo WL	9,85 €
Star Wars Racer AK JC	9,85 €
The Dam Busters	9,85 €
Tomb Raider 3 US	7,85 €
Tomb Raider 4	6,85 €
Tomb Raider 4 BOX	6,85 €
Verkehrs- + Industriegigant	11,85 €
X-Wing Alliance	9,85 €

PC CD-ROM

1914 - The Great War	36,85 €
Age of Empire 2	
- The Conquerors	29,85 €
Age of Empires 2	41,85 €
Age of Mythology	
- Collectors Edition*	69,85 €
Age of Mythology*	53,85 €
Age of Wonders 2	43,85 €
Alien vs Predator 2	
- Primal Hunt EV	19,85 €
Alone in the Dark 4	13,85 €
Anno 1503	49,85 €
Anno 1602 - Königsed. Classic	14,85 €
Anschlag, Der	33,85 €
Anstoss 4 DVD*	39,85 €
Aquanox 2 Revelation*	46,85 €
Arx Fatalis	34,85 €
Autobahnraser 4 Karton*	16,85 €
Baldurs Gate 2 - Das Epos	23,85 €
- Thron des Bhaals	23,85 €
Ballerburg	19,85 €
Battle Realms	
- Winter of the Wolf*	15,85 €
Battlefield 1942	48,85 €
Black & White	19,85 €
- Insel der Kreaturen	14,85 €
Blizzard Pack	16,85 €
Blood Omen 2	43,85 €
Blood Rayne*	XX €
Carcassonne*	16,85 €
Casino Empire	36,85 €
Chaser*	XX €
Civilization 3	46,85 €
- Expansion Set*	29,85 €
Clive Barker's	
- Undying Classic edA	13,85 €
Cold Zero - the last stand*	41,85 €
Colin McRae Rally 2 Classics	21,85 €
Combat Mission	19,85 €
C&C Alarmstufe Rot 2 Class.*	13,85 €
C&C AR 2 Yuris Rache MD	21,85 €
Commandos 2 Classic	19,85 €
Conflict Desert Storm	43,85 €
Conflict Zone	39,85 €
Cossacks	41,85 €
- Back to the War	29,85 €
Cultures 2	39,85 €
Das Ding	39,85 €
Dawn of Empire	36,85 €
Delta Force Black Hawk Down*	43,85 €
Delta Force Land Warrior	
+Black Thron	19,85 €
Der erste Kaiser	44,85 €
Desperados Bild Hit Games	13,85 €
Destroyer Command	26,85 €
Diablo 2 Add-On	
- Lords of Destruction	29,85 €
Divine Divinity	45,85 €
Dragon Riders	43,85 €
Dragons Lair*	25,85 €
DTM Race Driver*	43,85 €
Duke Nukem	
- Manhattan Project	27,85 €
Dungeon Siege	43,85 €
Earth & Beyond US	63,85 €
Eastern Thunder	
for IL2 Sturmovik	34,85 €
Echelon*	34,85 €
Elder Scrolls 3 - Morrowind DV	46,85 €
Emergency 2	25,85 €
Emperor - Schlacht um Dune	29,85 €
Empire Earth	39,85 €
Empire Earth Add on	26,85 €
Empire Earth Lim. Coll. Ed	61,85 €
Fallout Tactics	19,85 €
Far West	41,85 €
Fifa Football 2003	44,85 €
FIFA Fußball WM 2002	19,85 €
Fifa World Tour Tennis	35,85 €
Firestarter*	XX €
Flight Simulator 2002	49.85 €
Flight Simulator 2002 Pro	54,85 €
Formel 1 2002 (F1 2002)	43 85 €
Fritz 7.0 Classic	19,85 €
Fritz 8*	46,85 €
FS Flight Simulator 2002	53,85 €
Fussball Manager 2003*	44,85 €
Galactic Battlegrounds	
- Klonkrieg Kamp.	19,85 €
Galaxy Commander	
- Bild Hit Games	13,85 €
German Railroads Vol. 2	24 85 €
Gilde, Die Relaunch	39,85 €
Global Operations	43,85 €
Gold Games 6	29,85 €
Gold Strategie Games CD-Rom	16,85 €
Gothic	14,85 €
Gothic 2*	46,85 €
Grand Prix 3	19,85 €
Grand Prix 4	43,85 €
Grandia 2	46,85 €
GTA 3 Grand Theft Auto 3	43 85 €
Half Life Generation V3	23,85 €
Harpoon 4 US	XX €
H. Potter u.d.Kammer des...*	48,85 €
H. Potter u. d. Stein der Weisen	39,85 €
Heroes of Might & Magic 4	35,85 €
- Gathering	29,85 €
Herr der Ringe, Der*	44.85 €
Hidden & Dangerous 2*	XX €
Hitman 2 - Silent Assassin	44,85 €
Hitman 2 EV	46,85 €
Hot Wheels Velocity X*	29,85 €
Icewind Dale 2	39,85 €
Icewind Dale-Die Saga	
+Herz d.Winters.Box	23,85 €
Imperium Galactica 3*	46,85 €
Incoming Forces	39,85 €
Industriegigant 2, Der	38,85 €
Iron Storm - Maske des Krieges	39,85 €
James Bond 007 Nightfire*	44,85 €
Knight Rider	XX €
Largo Winch	39,85 €
Madden NFL 2003	45,85 €
Mafia	45,85 €
Master of Orion 3*	46,85 €
Mechwarrior 4	
- Inner Sphere Add On	16,85 €
Medal of Honor Allied Assault	39,85 €
- Spearhead*	24,85 €
Medieval: Total War	36,85 €
Monkey Island 4 Flucht von...	13,85 €
Monopoly 2003	
- Monopoly New Edition	26,85 €
Moto GP	
- Ultimate Racing Technology	36,85 €
Myst - die Trilogie	37,85 €
Myth 3 - The Wolf Age	40,85 €
Napoleon*	29,85 €
Nascar Racing 2002	26,85 €
NBA Live 2003*	43,85 €
Need for Speed Hot Pursuit 2*	44,85 €
Neocron	49,85 €
Neverwinter Nights	43,85 €
NHL 2003	44,85 €
No One Lives Forever	
- Game of the Year Ed	19,85 €
No one lives forever 2	44,85 €
No One Lives Forever 2 EV	39,85 €
Op. Flashpoint	
- Between the Lines MD	16,85 €
- Red Hammer	19,85 €
- Resistance AddOn	29,85 €
- Game of the Year*	43,85 €
- Gold Edition	43,85 €
- Planet of War	13,85 €
Panzer Elite Special Ed	22,85 €
Patrizier 2	23,85 €
Platoon*	49,85 €
Port Royale	39,85 €
Prisoner of War	43,85 €
Project IGI Prem. Coll.	16,85 €
Project Stars	34,85 €
Rainbow Six - Gold Pack	16,85 €
- Urban Operations	16,85 €
Rally Championship 2002	23,85 €
Red Faction Classic	19,85 €
Resident Evil Survivor*	19,85 €
Ring 2*	39,85 €
Rollercoaster Tycoon 2	46,85 €
RTL Medicopter 117, Vol. 3	24,85 €
RTL Skispringen 2003*	29,85 €
RTW Enemy Territory*	23,85 €
Serious Sam 2	15,85 €
Shadowbane	33,85 €
Sid Meier's Sim Golf (eda)	43,85 €
Simon the Sorcerer 3D	35,85 €
Sims, Die	39,85 €
- Hot Date	21,85 €
- Mission - Das volle Leben	18,85 €
- Deluxe Edition	41,85 €
- Job Factory	19,85 €
- Tierisch gut drauf!	21,85 €
- Urlaub total (Add-On)	23,85 €
Sniper - Path of Vengeance	XX €
Soldier of Anarchy*	36,85 €
Soldier of Fortune 2 (SOF2)	39,85 €
Soldier of Fortune 2 EV (SOF2)	39,85 €
Soul Reaver 2 Classic	19,85 €
Spirit der Wilde Mustang*	29,85 €
Star Trek Starfleet Command 3	39,85 €
Star Wars	
- Battlegrounds Gold Pack	39,85 €
- Galactic Battlegrounds	19,85 €
- Galaxies*	XX €
- Jedi Knight 2	47,85 €
Stronghold	26,85 €
- Crusader	43,85 €
- Deluxe	29,85 €
Stuart Little 2	30,85 €
Sudden Strike 2	43,85 €
Sudden Strike forever AddOn	14,85 €
Sudden Strike Gold Ed.	29,85 €
SWAT 4	XX €
SWAT Urban Justice	39,85 €
Swine Classic	14,85 €
Sybena	39,85 €
Tactical Ops	35,85 €
Taz Wanted	29,85 €
Team Factor	46,85 €
The Gladiators*	39,85 €
The Partners	33,85 €
Tom Clancy's	
- Ghost Recon - Collectors Ed	36,85 €
- Ghost Recon Mission Pack	19,85 €
- Splinter Cell*	49,85 €
Tomb Raider 6 - Angel of...*	49,85 €
Tomb Raider 6 Lim. Ed.	69,85 €
Tony Hawks Pro Skater 3	33,85 €
Total Immersion Racing*	35,85 €
Total War 2	
(Add on Sudden Strike)	17,85 €
Tropico	21,85 €
Tropico Gold	25,85 €
UEFA Champions League	
- Saison 2001/02	14,85 €
Ultima Online	
- Lord Blackthorne's Reve...	26,85 €
- Renaissance	14,85 €
Unreal Tournament 2003	48,85 €
Unreal Tournament 2003 EV*	74,85 €
War & Peace*	36,85 €
Warcraft 3	43,85 €
Wer wird Millionär 3. Ed.*	29,85 €
White Fear*	36,85 €
Wildlife Park*	36,85 €
Wings	19,85 €
Wizardry 8 ev	41,85 €
World War 2 - Panzer Claws*	XX €
Worms Battlepack - Hero Coll	26,85 €
Worms Blast	18,85 €
WWE Raw	39,85 €
Z2 Steel Soldiers	13,85 €
Zidane Football Gen.	26,85 €
Zoo Tycoon Classic	29,85 €

Unsere Bestelladresse für Deutschland
- Post: Game it! • Electronics Boutique AG, D-87488 Betzigau
- Telefon: 0831 - 57 51 57
- Telefax: 0831 - 57 51 555

Der Versand erfolgt mit der Deutschen Post

Unsere Bestelladresse für Österreich
- Post: Game it! • Electronics Boutique AG, A-6691 Jungholz
- Telefon: 0 56 76 - 83 72
- Telefax: 0049 831 - 57 51 555

Der Versand erfolgt mit der Österreichischen Post

- Internet: www.game-it.com • E-Mail: bestellung@game-it.com

Sie erreichen unser Call Center: Montag - Freitag: 8:00 - 20:00 Uhr, Samstag: 9:00 - 16:00 Uhr

+++ Versandkostenfrei ab 59,00 € Warenwert +++

- Kein Mindestbestellwert, versandkostenfreie Lieferung ab 59,00 € Warenwert
- Versandkosten bei Nachnahme: Für BRD und AT 3,30 € (zzgl. 4,15 € NNG der Post)
- Versandkosten bei Vorkasse: 3,10 € - AT: 4,45 €
- Teillieferung ab Warenwert von 59,00 € versandkostenfrei
- Lieferung, solange der Vorrat reicht. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

NEU!!! Bestellen per SMS! Alle Produkte in dieser Anzeige können Sie auch per SMS bestellen. Senden Sie einfach eine SMS an die Nummer 72866 mit folgendem Inhalt: "System Leerzeichen vollständige Produktbezeichnung". Beispiel für Herr der Ringe, Der: "Herr der Ringe, Der" an 72866 senden. Folgende Systeme möglich: PC. Ihre Adressdaten werden per Rück-SMS abgefragt

PC Herr der Ringe, Der
per SMS an 72866

- * = Zum Zeitpunkt der Drucklegung nicht lieferbar
- XX: Preis bei Drucklegung unbekannt
- rot markierte Artikel: **Top-Artikel**
- blau markierte Artikel: **Top-Neuerscheinungen**

Helplines
Rufen Sie uns an: Wir lösen Ihr Problem! 365 Tage im Jahr von 08:00 bis 24:00 Uhr (1,86 €/Min).

PC-Games	01 90 - 87 32 68 24
Konsolen-Games	01 90 - 87 32 68 25
Computer	01 90 - 88 24 19 33
Internet	01 90 - 88 24 18 84

DUELL IM ZUG Berg Stein (nein, der Name ist kein Witz) ist blass heute. Die Figuren wirken im Allgemeinen wie Zombies.

VIDEO

ALTERSEMPFEHLUNG 18+

Iron Storm

Endlosschleife Iron Storm: **angreifen, sterben, Quickload.** Angreifen, sterben, Quickload. Angreifen, sterb... na, Sie wissen schon.

HINTERHALTE Wo die Gegner sind, fragen Sie sich? Die sind schon da, nur: Man sieht sie nicht. Viel Spaß beim Sterben.

Ein Schützengraben. Um Sie herum dröhnt Artilleriefeuer, Einschläge erschüttern den Boden und schleudern Dreck durch die Luft. Dann brüllt Ihr Vorgesetzter die verhängnisvollen Worte: „Geh nach oben und mach die Scharfschützen fertig, damit wir losschlagen können!" In diesem Moment werden Sie froh sein, dass es sich nur um ein Computerspiel handelt. Die Anweisung ist nämlich ein sicheres Todesurteil: Kaum stecken Sie Ihren Kopf ängstlich einen Millimeter über die Abgrenzung, ertönt ein Geräusch, als würde man eine Apfelsine zerquetschen – Game Over. Was bleibt, ist die Quickload-Taste. Vorhang auf für den Murmeltiertag im Schützengraben: Sie werden stehend erschossen, rennend, kriechend, lautlos schleichend. Und zwar so lange, bis die übermenschliche KI einen Fehler macht. Den Quickload-Button legen Sie am besten auf die linke Maustaste. **Iron Storm** ist ein wundervolles Beispiel für Spieldesign, wie man es NICHT machen soll. Als Soldat James Anderson (warum nicht gleich John Smith?) kämpfen Sie auf der Seite der Guten gegen die Bösen in einem Krieg, der bereits 60 Jahre andauert. Dementsprechend ramponiert sind die Umgebungen, die Sie in insgesamt sechs Levels besuchen: kilometerlange, halb eingebrochene Tunnelgangsysteme, die Ruinen des kleinen Orts Wolfenburg, eine Forschungsstation der Deutschen, einen fahrenden Zug, Berlin. Ihr Rambo beherrscht den Umgang mit mehreren Waffen, die er nach dem Aufsammeln auf seinem Rücken stapelt, darunter ein Schnellfeuer- und ein Scharfschützengewehr, eine Schrotflinte und diverse Granaten.

ANGRIFF Der Herr links gehört zu uns. Er ist so nett und hilft, ein gegnerisches Lager zu stürmen. Wir warten derweil hinten!

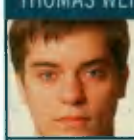
FEUERBALL Sie dürfen in keinem 3D-Shooter fehlen: explodierende Fässer.

ERSTE STUNDE: WAFFENKUNDE Eine Gesamtschule haben die bösen deutschen Krauts in ein Hauptquartier umfunktioniert. Zeit, das zu ändern.

Gespielt wird theoretisch entweder aus der Verfolger- oder der Ego-Perspektive, praktisch und aus Gründen der Übersichtlichkeit aber besser aus Letzterer. Als Fadenkreuz dient sonst ein roter Pixel, der in der Hitze des Gefechts gerne untergeht, wild hin- und herspringt und sowieso nie das macht, was man eigentlich will. Nur in der First-Person-Ansicht bleibt die Zielvorrichtung konstant sicht- und steuerbar.

Auffallend ist die beklemmend düstere Umgebungsgrafik: In Wolfenburg ragen die Überreste zerbombter Gebäude bedrohlich in den Himmel, der eine depressiv graue Färbung aufweist. Im Zug-Level, der nachts abläuft, spendet nur eine Taschenlampe karges Licht. Das ist atmosphärisch dicht und steht im krassen Kontrast zum Erscheinungsbild der Spielfiguren. Die schauen aus wie hastig zusammengeschusterte Puppen und ihre Bewegungen haben die Anmut von Marionetten. Viel zweifelhafte Mühe haben sich die Entwickler dafür bei den Todesanimationen gegeben: Körper werden durch die Luft geschleudert und Blutfontänen spritzen meterhoch – Liebe zum Detail am falschen Ende. **Iron Storm** ist deswegen nicht mehr als ein inhaltsarmer, überbrutaler Ego-Shooter, der sich aufgrund des unausgewogenen Schwierigkeitsgrads selber das Genick bricht. Wegtreten! THOMAS WEISS

MEINUNG
THOMAS WEISS



„Krieg kann man nicht spielen." Stimmt in diesem Fall, weil: zu schwer.

Beklemmend zu Beginn der Gang durch einen Schützengraben, während es oben kracht, Geschosse einschlagen und der Bildschirm unter lautem Getöse erzittert – das ist cooles Mittendrin-Gefühl. Die Ernüchterung folgt später beim ersten Aufeinandertreffen mit den Gegnern: Die schießen, während sie irgendwo versteckt unter den Trümmern zerbombter Gebäude hocken, mit beängstigender Genauigkeit – und der Spieler hat keine Chance, weil er nichts sieht und nichts hört und sich der Energiebalken nach nur wenigen Treffern sofort gen null bewegt – das „Game Over" ist allgegenwärtiger Bestandteil von **Iron Storm**. In keinem anderen Spiel habe ich so oft die Quickload- und Save-Taste frequentieren müssen. Und um es mal ohne Umschweife zu sagen: Ich habe die Schnauze voll und spiele lieber weiter **No One Lives Forever 2**! Sollten Sie auch tun.

TESTURTEIL
IRON STORM

ENTWICKLER 4X Studios
ANBIETER Wanadoo
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 18 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 | Netzwerk: 16
Internet: 16 | 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 600 | 1.000 | 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

56

PRO & CONTRA
+ Toller Sound
+ Beklemmend düstere Grafik
– Figuren wirken wie Zombies
– Schwierigkeitsgrad zu hoch
– Übertriebene Gewalteffekte

GRAFIK	69%
SOUND	76%
STEUERUNG	54%
ATMOSPHÄRE	79%
SPIELDESIGN	35%
MEHRSPIELER	54%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie MOH: ALLIED ASSAULT (DT.) oder C&C: RENEGADE mochten.

Gothic II

Der Schläfer ist wieder erwacht!

November 2002

„... der heißeste Kandidat für das beste Rollenspiel des Jahres." PC Action

„ Es ist größer, detaillierter, stimmiger. ... im November steht ein Rollenspiel-Highlight in den Händlerregalen." PC Games

„ Mein Gott, wie freue ich mich auf dieses Spiel." Giga Games

www.gothic2.de

© 2002 by Pluto 13 GmbH, Published by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenman, Austria.

LAHME ENTE? Von wegen! Das amerikanische Gegenstück zum „Pfeil".

TUCHFÜHLUNG Für sichere Treffer müssen Sie ziemlich nah ran.

CHARAKTERFEST Ihr Pilot verbessert seine Fähigkeiten.

VIDEO

Combat Flight Simulator 3

Sie waren schnell, sie waren tödlich, sie kamen nie zum Einsatz: **Microsoft lässt Geheimwaffen aus dem Zweiten Weltkrieg abheben.**

Auf der Suche nach neuen Impulsen für das siechende Simulationsgenre wurde Microsoft in der Vergangenheit fündig. Genauer gesagt beim Klassiker **Secret Weapons of the Luftwaffe**. Der legte nicht nur die Steuerknüppel von geheimnisumwitterten Prototypen der US Air Force und der Luftwaffe in die Spielerhände, sondern auch die Planung des Feldzugs. Eben das ist auch Ihre Aufgabe, wenn Sie im **Combat Flight Simulator 3** eine Bomber- oder Jagdstaffel übernehmen. Vom Sommer 1943 an fliegen Sie alle paar Tage einen Einsatz – je nach Vorliebe mal Abfangmissionen, mal Luftunterstützung für Bodentruppen, mal schlicht Aufklärung. Ihr Abschneiden bestimmt den weiteren Kriegsverlauf. Schlagen Sie sich als britischer Pilot besonders gut, kann der Krieg schon 1944 zu Ende sein. Als Deutscher erleben Sie die Invasion von England mit. Nebenbei bauen Sie Ihren Spielcharakter vom Grünschnabel zum Fliegerass auf. Luftsiege bringen Prestige, mit dem Sie Ihrer Staffel neue Maschinen kaufen, darunter Standardmodelle wie die FW-190 Würger ebenso wie Exoten wie die Do-355 Pfeil. Erfahrungspunkte lassen Sie im Gefecht Gegner frühzeitig erkennen oder ohne Blackout besonders enge Kurven fliegen. Natürlich stehen auch eine Reihe von Instant-Aufträgen und Mehrspieler-Missionen zur Wahl.

RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE

Microsoft gefährdet die Lufthoheit von IL-2 Sturmovik in keiner Weise.

Ich bin enttäuscht. Erst entpuppt sich die auf Standbildern so malerische Grafik als unverschämt leistungszehrend, dabei aber wenig spektakulär. Dann leisten sich die Programmierer grobe Schnitzer beim Schadensmodell, einer der Königsdisziplinen im Simulationsgenre. Und schließlich krankt die im Konzept so interessante dynamische Kampagne am ständigen Missions-Einheitsbrei. Bodenangriff reiht sich an Abfangjagd reiht sich an Bodenangriff. Das macht Konkurrent **IL-2 Sturmovik** zwar auch nicht besser, der gewinnt dafür aber klar bei Technik, Optionsvielfalt und Fluggefühl. Wer an der Ostfront schon jeden Flusslauf auswendig kennt, sollte Microsofts **Combat Flight Simulator 3** trotzdem eine Chance geben. Schon alleine, um solche wundervollen Exoten wie die Ho-229 zu erleben.

TESTURTEIL
COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3

ENTWICKLER Microsoft	**ANBIETER** Microsoft
PREIS Ca. € 50,-	**TERMIN** 07.11.2002
USK Ab 16 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger, Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD
Individuell einstellbar

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 | Netzwerk: 16
Internet: 16 | 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz:
500 | 1.000 | 2.000
Arbeitsspeicher:
64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen:
Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- + Exotische Flugzeuge
- + Kampagne kurzfristig motivierend
- − Schadensmodell unzureichend
- − Missionen auf Dauer eintönig
- − Grafik sehr hardwarehungrig

GRAFIK	76%
SOUND	84%
STEUERUNG	70%
ATMOSPHÄRE	44%
SPIELDESIGN	69%
MEHRSPIELER	73%

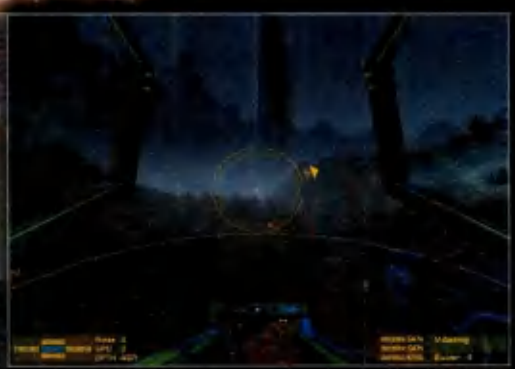
70

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie COMBAT FLIGHT SIMULATOR oder IL-2 STURMOVIK mochten.

Aquanox 2 Revelation™

3D packende Missionen

photorealistische Welt



High End 3D Grafik

2113 - Ein Forscher stößt an der Küste Schottlands auf ein schreckliches Geheimnis
2160 - Im Feuer einer Katastrophe geht das Wissen um die Entdeckung verloren
2504 - In der Tiefsee spüren Piraten die 'Bücher der Offenbarung' auf

2666 - DIE JAGD BEGINNT.
DAS ABENTEUER HAT DICH GEFUNDEN!

Du bist William Drake, ein junger Abenteurer der seinen eigenen Weg gehen will. Freund oder Feind - wem kannst Du trauen ?
Du findest dich mitten in einer gefährlichen Schatzjagd wieder. Stück für Stück bringst Du die Teile des Puzzles zusammen:
Mystische Vergangenheit, Sagen und Prophezeiungen vereinen sich in der Tiefsee und entfesseln einen Sturm der Gewalt!

WWW.AQUANOX-REVELATION.COM

massive DEVELOPMENT

KRASS

JoWooD Productions

© 2002 by Massive Development GmbH. Published by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria. All rights reserved.

ADD-ON

Ghost Recon: Island Thunder

ABGESETZT Auffälligste Neuerung sind die Intros und Outros, die in Spielgrafik dargestellt werden.

Schon mal Urlaub auf Kuba gemacht? Wenn nicht, können Sie das hier nachholen.

Kuba im Jahr 2009: Nach Fidel Castros Tod soll der nächste Staatspräsident per demokratischer Wahl ermittelt werden, doch militante Gruppen und hiesige Drogenbarone wollen das verhindern. Damit das Urlaubsparadies nicht aus den Katalogen von Neckermann und Co. gestrichen werden muss, startet Weltpolizist USA die Operation Island Thunder und schickt Sie und Ihre Elitetruppe Ghosts auf die Insel.

Island Thunder ist nach **Desert Siege** bereits das zweite Add-on zum Taktik-Shooter **Ghost Recon**. Mit acht Einzelspieler- und fünf Mehrspielerkarten, zwölf Waffen sowie zwei Mehrspielermodi wird allerdings nur das Mindeste geboten, was man von einer knapp 30 Euro teuren Erweiterung erwarten kann. Neu sind die Intros und Outros, in denen die Ghosts per Hubschrauber ein- oder ausgeflogen werden. Auch das Spielprinzip wirkt etwas angestaubt: Zum nächsten Wegpunkt laufen, Gegner sehen (oder auch nicht), sterben, Spielstand laden und ebenjenen Gegner erledigen macht ein Jahr nach der Veröffentlichung des Hauptprogramms nicht mehr ganz so viel Spaß. Nur für absolute **Ghost Recon**-Fans. DIRK GOODING

TESTURTEIL ISLAND THUNDER

ENTWICKLER Red Storm	**ANBIETER** Ubi Soft
PREIS Ca. € 29,-	**TERMIN** November 2002
USK Ab 16 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen

MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: 32 Internet: 32 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 350 1.000 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB 128 MB 256 MB 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost Standard High-End Luxus

PRO & CONTRA
- Gute Team-KI
- Spezialisten/Rollenspiel-Elemente
- Interessante Missionen
- Hoher Schwierigkeitsgrad
- Schlechte Gegner-KI

78

GRAFIK	80%
SOUND	84%
STEUERUNG	79%
ATMOSPHÄRE	81%
SPIELDESIGN	72%
MEHRSPIELER	80%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn GHOST RECON oder das Add-on **DESERT SIEGE** mochten.

Red Shark

Wenn Sie eine Zeitmaschine hätten, würden Sie die Vergangenheit nur geringfügig ändern?

STRAHLEND SCHÖN Nur in selbstmörderischer Nähe kann man diese Grafik genießen.

WINZIG KLEIN Und so sieht die gleiche Szene aus, wenn man das Spiel gewinnt.

Man könnte mit Erfolgsgarantie an der Börse spekulieren, aus **Daikatana** ein gutes Spiel machen oder den Weltfrieden sichern. So viel Fantasie hat die russische Regierung des Jahres 2011 leider nicht. Stattdessen schickt sie den Kampfhubschrauber KA-50 in das Jahr 1940, wo er Verluste der Sowjetarmee vermeiden soll. Dass bei der Gelegenheit nicht das Nazi-Regime beendet oder die Herstellung deutscher Panzer verhindert wird, ist wohl dem russischen Wodka zuzuschreiben.

Der Spieler jedenfalls ist der Pilot dieses KA-50, der in 15 sehr ähnlichen Missionen unzählige Panzer und Fallschirmjäger bekämpfen muss. Dazu stehen ihm jeweils 60 ungelenkte und 18 gelenkte Raketen zur Verfügung, außerdem ein unbegrenzter Vorrat MG-Munition. Dank der überlegenen Feuerkraft kann man mühelos ganze Armeen vernichten – da aber die Luftabwehr schon mit wenigen Treffern dem Einsatz ein Ende bereitet, muss man die Nähe der Gegner meiden. So kommt es, dass man den in 3D-Shooter-Manier zu steuernden Helikopter auf entfernte, pixelgroße Gegner ausrichtet und von den attraktiven Grafikeffekten nichts zu sehen bekommt. HARALD WAGNER

TESTURTEIL RED SHARK

ENTWICKLER G5 Software	**ANBIETER** Jowood
PREIS Ca. € 40,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger

SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 4 Stufen

MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: - Internet: - 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 350 1.000 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB 128 MB 256 MB 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost Standard High-End Luxus

PRO & CONTRA
- Schnelle, nette Grafik
- Dramatische Musik von Wagner
- Zu einfache Steuerung
- Eintöniger Missionsablauf
- Wenig Action

47

GRAFIK	78%
SOUND	82%
STEUERUNG	60%
ATMOSPHÄRE	34%
SPIELDESIGN	54%
MEHRSPIELER	–

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **COMANCHE 4** oder HELI HEROES mochten.

Mehr von ALTERNATE finden Sie auf den Seiten 129 sowie 140-143

ForTune

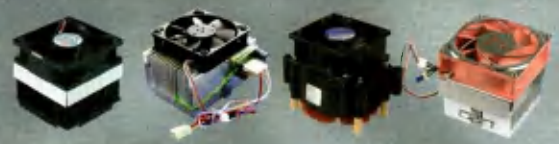
PC-Gehäuse

AVANCE z.B. B031	weiss o. schwarz	ab € 59,-
CHIEFTEC z.B. TX10-Serie	diverse Farben	ab € 79,-
LIAN-LI z.B. PC-50	Aluminium, silber	ab € 119,-
THERMALTAKE z.B. 5000+	schwarz	ab € 139,-

alle Gehäusepreise verstehen sich ohne Netzteil

CPU-Kühler

ALPHA 8045 Silent	bis XP 1900+	23 dB(A)	€ 64,-
ARCTIC COOLING Super Silent Pro	bis XP 2600+	20 dB(A)	€ 29,-
EKL Silencium T21+	bis XP 2100+	27 dB(A)	€ 59,-
SWIFTECH MCX 462 Standard	bis XP 1900+	29 dB(A)	€ 89,-
THERMALTAKE Volcano 9	bis XP 2600+	17-48 dB(A)	€ 39,-
ZALMAN CNPS 5100 CU	bis XP 2300+	20-36 dB(A)	€ 64,-



Airflowkabel

U-100	grau	45/60/90 cm	ab € 9,90
U-133	schwarz	45/60/90 cm	ab € 11,90
U-133	silber	45/60/90 cm	ab € 13,90
U-133 + Power-Anschlüsse	schwarz	45/60/90 cm	ab € 14,90
U-133 + Neon-String	silber	45/60/90 cm	ab € 19,90
Floppykabel rund	schwarz	75 cm	€ 5,90
Floppykabel rund	silber	75 cm	€ 7,90

Netzwerkkabel

RJ-45 Premium Patchkabel:
(in verschiedenen Farben erhältlich)

1 m	€ 4,40
3 m	€ 6,90
5 m	€ 9,40
10 m	€ 11,90
15 m	€ 14,90

LIAN-LI PC-6083A
Aluminium Midi-Tower

- externe Laufwerksschächte: 3x 3,5", 4x 5,25"
- interne Laufwerksschächte: 5x 3,5"
- 4 Gehäuselüfter, 4x USB
- silbernes Aluminiumgehäuse, ATX
- blaue Leuchtdioden in der Frontblende

€ 219,-

VOLCANO 9 Cool-Mod
THERMALTAKE CPU-Kühler

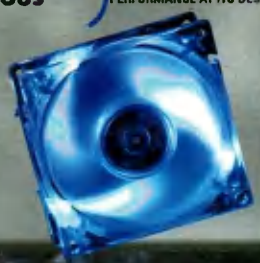
- für AMD-Prozessoren bis Athlon™ XP 2600+
- Kühlkörper aus Aluminium mit Kupferkern
- 80x102x80 mm
- 17-48 dB(A)
- je 2 rote und blaue LED's

€ 44,-

SHARKOON Luminous
LED Gehäuse-Lüfter

- 80x80x25 mm
- 26 dB(A)
- 3 integrierte blaue Leuchtdioden

€ 14,-



SHARKOON Luminous
U-133 Rundkabel

- Airflowkabel
- 3 Abgriffe, 40-polig IDE
- 45, 60 oder 90 cm Länge
- integrierter Neon-String für coole Leuchteffekte

ab € 19,90

ALTERNATE™
COMPUTERVERSAND GMBH

Mehr als 1.000 Produkte für den POWERUSER auf www.alternate.de

Telefon 01805-90 50 40 Telefax 01805-90 50 20 www.ALTERNATE.de

KRAWUMM Bomberfun zeigt imposante Effekte, der Rest der Grafik ist leider etwas langweilig.

LOS GEHT'S Jetzt muss man sich zunächst durch die Kisten bomben, danach kann man seine Gegner beharken.

Bomberfun

Sie sind pyromanisch veranlagt?

Dann spielen Sie Bomberfun.

BUUUUMM! „Argh", tönt es vom Nachbartisch – den Kollegen hat es erwischt. Unterschwellige Schadenfreude kommt auf. Zu schade, dass er eben das Schadens-Power-up eingesammelt hat – seine Bombe war fix zurückgeworfen, er war aber nicht schnell genug hinter der nächsten Ecke. Der Spielablauf ist bei **Bomberfun** simpel: Gegner und Kisten sprengen, um Punkte zu machen und Power-ups einzuheimsen. Leider ist das Spiel gegen den Computergegner anfangs selbst auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad zu langwierig, um Anfänger etwas länger zu fesseln. Für erfahrene Bombenleger werden zwar zahlreiche unterschiedliche Szenarien (Maya, Atlantis, Standard, Arabisch, Antike) mitgeliefert, die paar enthaltenen Extras sind jedoch zu wenig. Auch die Grafik ist zwar guter Durchschnitt, aber auf die Dauer zu eintönig, unspektakulär und unübersichtlich, so dass sich schnell Langeweile breit macht. Wirklich störend ist die nervtötende Dudel-Musik – glücklicherweise kann man die deaktivieren. Die 20 Euro ist eigentlich nur der Multiplayer-Modus wert. Besonders ab vier Spielern macht **Bomberfun** einige Zeit Spaß. Wer allerdings mehr als etwas Action für drei bis vier Mittagspausen sucht, sollte lieber die Finger von **Bomberfun** lassen. Tipp: Demo testen! JUSTIN STOLZENBERG

TESTURTEIL BOMBERFUN

ENTWICKLER	LightBrain
ANBIETER	LightBrain
PREIS	Ca. € 20,-
TERMIN	10.2002
USK	Ohne
SPRACHE	Deutsch
ZIELGRUPPE	Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD	Einstellbar: 3 Stufen
MEHRSPIELER	Einzel-PC: 8, Netzwerk: 8, Internet: -, 8 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 450 | 1.000 | 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Kurzweilige Action
+ Gute Grafik
- Keine Langzeitmotivation
- Nervende Hintergrundmusik
- keine neuen Ideen

59

GRAFIK	57%
SOUND	40%
STEUERUNG	67%
ATMOSPHÄRE	59%
SPIELDESIGN	60%
MEHRSPIELER	72%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie BOMBERMAN oder BOMB BLAST mochten.

Medicopter 117 Vol. 3

RETTUNGSEINSATZ Da fliegt er, der Rettungshubschrauber. Vielleicht zum nächsten Medicopter-117-Spieler?

NIX REALISMUS So sieht Medicopter 117 aus, wenn man alle Grafikeinstellungen bis zum Anschlag aufdreht: schlecht.

Der Fernseh-Medicopter-117 von RTL hebt zum dritten Mal ab. Leider.

Seit geraumer Zeit hat RTL die Angewohnheit, Spiele zu veröffentlichen, die auf TV-Serien beruhen. **Medicopter 117 Vol. 3** ist so ein Fall. Wir sind der Meinung: Hätten die das mal besser gelassen. Der Medicopter mag als seichte Abendunterhaltung im Fernsehen funktionieren, die PC-Umsetzung aber ist auf ganzer Linie peinlich. Die Grafik, die der Text auf der Packungsrückseite als realistisch anpreist, findet man wahrscheinlich nicht mal mehr mit zwei Promille im Blut hübsch: Endlose, grüne Wiesen erstrecken sich auf dem Spielfeld, vereinzelt tauchen Bäume (wir glauben jedenfalls, dass die zitternden Pixelhaufen Bäume darstellen sollen) darin auf. Höhepunkt der Langeweile sind die 90 Einsätze direkt aus der Klonfabrik, denn alle spielen sich gleich: minutenlang mit dem Helikopter ins Einsatzgebiet trudeln, Zielperson retten, nach Hause fliegen. Bis man das Rettungsverfahren intus hat, muss man zig Hotkeys einpauken – Spaß ist das nicht, eher Arbeit. „Adrenalin fliegt immer mit", flunkert der überhebliche Packungstext erneut. Von wegen! THOMAS WEISS

TESTURTEIL MEDICOPTER 117

ENTWICKLER	Interactive Vision
ANBIETER	RTL Playtainment
PREIS	Ca. € 25,-
TERMIN	Erschienen
USK	Ab 6 Jahren
SPRACHE	Deutsch
ZIELGRUPPE	Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD	Individuell einstellbar
MEHRSPIELER	Einzel-PC: 1, Netzwerk: -, Internet: -, 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 300 | 1.000 | 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ CD taugt als Frisbee-Scheibe
+ Viele Missionen
- Langweilige Einsätze
- Überkomplizierte Steuerung
- Eintönige Grafik

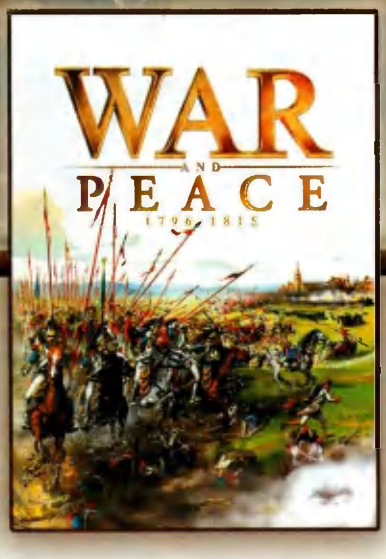
40

GRAFIK	25%
SOUND	56%
STEUERUNG	56%
ATMOSPHÄRE	39%
SPIELDESIGN	40%
MEHRSPIELER	- %

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie MEDICOPTER 117 oder MEDICOPTER 117 - VOL. 2 mochten.

WAR AND PEACE

1796 - 1815



GESCHICHTE WIRD GEMACHT!

Werden Sie allmächtiger Herrscher einer ganzen Nation und sichern Sie sich Ihren Eintrag in den Geschichtsbüchern des 19. Jahrhunderts!

In dieser historisch genauen 3D-Echtzeitstrategie haben Sie die Schicksale von 6 Nationen in der Zeit von 1796 - 1815 in der Hand!

Ab November 2002

PC CD ROM

MICROÏDS

www.microids.com

Im Vertrieb von:

VIVENDI UNIVERSAL PUBLISHING

© 2002, Microïds. Alle Rechte vorbehalten.

DIE MASKE DES KRIEGES

IRONSTORM

1964. DER 1. WELTKRIEG WÜTET NOCH IMMER ...

»Die beeindruckende Ego-Shooter überzeugt mit realistischer Physik und taktischem Anspruch.«
PC Games (07/02)

»Die Idee des alternativen Geschichtsverlaufes gefällt mir. Und grafisch packt Iron Storm die Sache auch richtig an – düster und beklemmend.«
GameStar (07/02)

wanadoo

4x Studio

flashpoint

POWERED BY gamespy

www.stormgame.com

Wanadoo Edition 2002. All rights reserved. Published by Wanadoo Edition. Developed by 4X Studios.

PETRA MAUERÖDER [PM@PCGAMES.DE] DAVID BERGMANN [DB@PCGAMES.DE]

ABENTEUER

Rollenspiele | Adventures

DREI FRAGEN AN DEN HERSTELLER

MARTIN JOERG SCHWIEZER, Geschäftsführer Reakktor Media

PC Games: Welche Science-Fiction-Welten haben **Neocron** inspiriert?

Schwiezer: „Gibt es noch andere Sci-Fi-/Cyberpunk-Welten als **Neocron**? Nein, im Ernst: Die Welt von **Neocron** ist auch von bekannten Genre-Größen – vor allem **Blade Runner** und **Judge Dredd** – inspiriert."

PC Games: Warum begann die Storyline erst am 01.11., einen Monat nach Verkaufsstart?

Schwiezer: „**Neocron** wird international versetzt gestartet. In Deutschland war es der 6. September, in England der 25. Oktober, in den USA der 12. November. Da erschien uns der 1. November als guter Kompromiss für alle. Die armen Franzosen bekommen ihr **Neocron** sogar erst im Januar. Die Storyline muss sich auf allen Servern gleichzeitig abspielen, da sich ja sonst Amerikaner oder Engländer leicht auf deutschen Servern über den Verlauf der Story informieren können."

PC Games: Es ist bereits die Rede von einer kostenlosen Erweiterung der Spielwelt. Was genau enthält dieses Add-on und wann erscheint es?

Schwiezer: In **Beyond Dome of York** wird der Welt von **Neocron** eine komplette neue Stadt – Dome of York (kurz DoY) – hinzugefügt und auch das neue Hauptquartier für diverse Fraktionen in Neocron sein. DoY und Neocron sind ständig in Auseinandersetzungen verwickelt, die Platz für viele interessante Missionen und Schlachten liefern. Ebenfalls neu sind Combat-Mechs. Diese sind zum Teil, wie jetzt schon Panzer und Fahrzeuge, von mehreren Spielern gleichzeitig zu manövrieren. Das Expansion-Pack ist für das erste Quartal 2003 geplant und wird von uns gratis zur Verfügung gestellt."

Das Online-Rollenspiel **Neocron** ist in einer Cyberpunk-Welt angesiedelt und bietet dem Spieler vielfältigste Möglichkeiten, um seinen Charakter in dieser simulierten Welt zu etablieren. Vom Hacker über den Ingenieur bis hin zum Chirurgen oder Broker – Sie haben die freie Wahl. Wie die meisten Online-Rollenspiele hat jedoch auch **Neocron** aufgrund der enormen Komplexität noch mit vielen Bugs zu kämpfen, die in der Regel aber schnell angegangen werden. Gerade von diesem Service war ein Großteil unserer Leser begeistert. Als größter Kritikpunkt kristallisierte sich der zähe Einstieg heraus.

Die Meinung der PC-Games-Leser:

ANDREE EHRIG (22), STUDENT AUS DRESDEN
„In Anbetracht der anstehenden Konkurrenz durch **Star Wars Galaxies**, **Sims Online** etc. wird es ziemlich hart werden für **Neocron**. Das Spiel ist nicht innovativ genug, um den übermächtig erscheinenden Spielen Paroli zu bieten. Um ein größeres Stück vom Kuchen abzubekommen, müsste **Neocron** mehr bieten: bessere Grafik, besseren Sound, mehr Inhalt."

FLORIAN WEBER (27), STUDENT AUS MÜNCHEN
„Man wird den Eindruck nicht los, dass etwas mehr Beta-Testing dem Spiel gut getan hätte. Die Spielidee ist fantastisch, die Umsetzung hingegen etwas dürftig ... Schade, denn durch die wahre Flut an Bugs und vielen Mängeln im Detail wird aus einem anständigen Spiel, zumindest aus meiner Sicht, eine der großen Enttäuschungen dieses Jahres."

DANNY WEISER (20), KAUFMANN AUS FRANKFURT
„**Neocron** ist einfach eine runde Sache – vom spielemahen Support des Entwicklerteams über die Storyline bis zum Wirtschaftssystem. **Neocron** ist derzeit eine reine Basis, auf welcher viele Dinge aufgebaut werden können. Reakktor hat Elemente aus vielen bisherigen Games und Filmen entnommen und in ihrer Welt sinnvoll eingesetzt. Ich bin begeistert!"

MARK COLDITZ (24), STUDENT AUS HAMBURG
„**Neocron** bringt wirklich neue, erfrischende Ideen in das inzwischen eingefahrene MMORPG-Einerlei. Die fesselnde Atmosphäre macht es dem Spieler leicht, in die Welt einzutauchen und sich mit dem Charakter zu identifizieren. Begeistert bin ich vom Support. Hier können sich die ‚Großen' eine Scheibe abschneiden."

CHARTS

Die beliebtesten Abenteuerspiele der PC-Games-Leser:

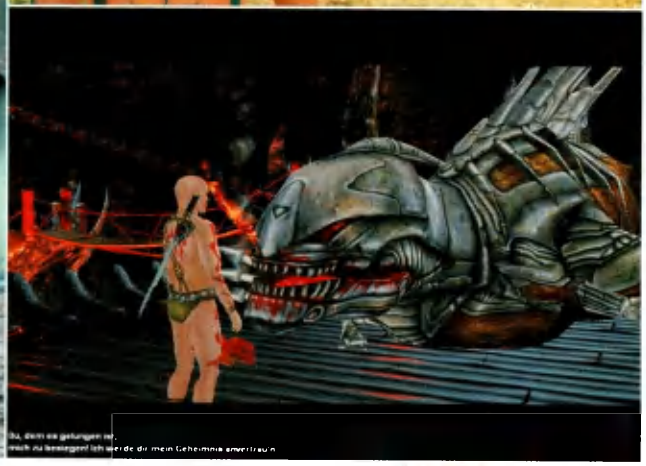
1	NEU 23%	**Morrowind (dt.)**	Rollenspiel | Ubi Soft
2	▲ 19%	**Diablo 2: LoD**	Action-Rollenspiel | Vivendi
3	▲ 13%	**Baldur's Gate 2**	Rollenspiel | Virgin Interactive
4	▼ 11%	**Morrowind**	Rollenspiel | Ubi Soft
5	▼ 10%	**Gothic**	Rollenspiel | Shoebox
6	▼ 9%	**Neverwinter Nights**	Rollenspiel | Infogrames
7	NEU 8%	**Neocron**	Online-Rollenspiel | Reakktor
8	▼ 5%	**Dungeon Siege 2**	Action-Rollenspiel | Microsoft
9	– 3%	**Dark Age of Camelot**	Online-Rollenspiel | Wanadoo
10	▲ 2%	**Arx Fatalis**	Rollenspiel | Jowood

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Ring 2

BADESPASS Vor opulenter Weltraumkulisse begegnen Sie den sexy Rheinfrauen.

HAUTE COUTURE Die Frisur von Nackedei Siegfried ließe selbst Trendsetter David Beckham vor Neid erblassen.



H. R. GIGER Nein, das ist keine frühe Beta von Aliens vs. Predator, sondern der legendäre Drache.

Die Nibelungen-Saga ist zeitlos; das wenigstens meinen Dieter Wedel und die Programmierer von Arxel Tribe.

Während Ersterer Wagners Oper erst kürzlich neu inszeniert in Worms aufführte, besann sich Arxel Tribe auf sein 1998 veröffentlichtes Render-Abenteuer **Der Ring des Nibelungen**. Damals durchlebte der Spieler die epische Erzählung um strahlende Helden, tragische Liebschaften und hinterhältige Intrigen aus der Sicht von Alberich, Loge und Siegmund; diesmal schlüpfen Sie in die Haut des prominenteren Drachentöters Siegfried. Der ist zu Beginn seiner schicksalsträchtigen Odyssee noch ein kleiner Knirps mit Punkfrisur, den Sie auf der Suche nach blinkenden Gegenständen mittels Tastatur durch vorberechnete Kulissen scheuchen. Ist ein kombinierbares Objekt gefunden und verstaut, müssen Sie die Umgebung so lange absuchen, bis ein Symbol am oberen Bildrand auf eine mögliche Aktion hinweist, die Leertaste drücken und sich eine der zahlreichen Videosequenzen ansehen. Dass Held Siegfried nur einen Gegenstand auf einmal mit sich herumtragen kann, macht die Rätsel nicht eben komplexer – so entlocken die gestellten Aufgaben erfahrenen Abenteurern lediglich ein müdes Lächeln; allenfalls eine Hand voll Schiebe- und Kombinations-Puzzles erfordert kurzzeitig erhöhte Aufmerksamkeit. Zur wahren Geduldsprobe geraten lediglich diverse Action-Adventure-Einlagen, in denen Sie wie Indiana Jones im richtigen Moment an Spieß- oder Feuerfallen vorbeihuschen müssen. DAVID BERGMANN

MEINUNG
DAVID BERGMANN

Das Spiel ist allenfalls als interaktiver Edutainment-Titel interessant.

Ring 2 ist eine jener Spielideen, denen man nachtrauern möchte. Die Nibelungen-Saga ist wie geschaffen für ein spannendes Adventure und Philipe Druillets Sci-Fi-Adaption (die auch hier wieder als Vorlage dient) ebenso interessant wie modern. Leider sind die Rätsel eine wahre Beleidigung für Spieler, die schon Monkey Island besucht oder mit Roger Wilco auf Weltraumtoiletten für klinische Reinheit gesorgt haben – und Gelegenheitsspieler werden sich eher an den Actionsequenzen festbeißen und tausend Tode sterben, als sich durch die Knobelaufgaben gefordert zu fühlen. **Ring 2** taugt daher allenfalls als interaktive Nachhilfe, die Wagners Erzählung poppig-modern aufbereitet. Aber in Zeiten der PISA-Studie ist ja selbst das durchaus etwas wert ...

TESTURTEIL
RING 2: GÖTTERDÄMMERUNG

ENTWICKLER Arxel Tribe	**ANBIETER** Bigben Interactive
PREIS Ca. € 39,-	**TERMIN** 29.11.2002
USK Ab 6 Jahren	**SPRACHE** Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger	
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Leicht	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Internet: -	Netzwerk: - 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 450 | 1.000 | 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-End | Standard | High-End | Luxus

62

PRO & CONTRA
- + Interessante Wagner-Adaption
- – Anspruchslose Rätsel
- – Nervtötende Actionsequenzen
- – Unübersichtliche Renderkulisse

GRAFIK	72%
SOUND	82%
STEUERUNG	80%
ATMOSPHÄRE	75%
SPIELDESIGN	55%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie DER RING DES NIBELUNGEN oder MYST mochten.

SAMSUNG

DigitAll *Energiebündel*

25 ms schnelle Reaktionszeit

Optionaler Multimediafuß

SyncMaster 152T. Spieler, die es bis ins Schlusslevel schaffen wollen, dürfen keine Sekunde verlieren. Da kann die Wahl ja nur auf einen Monitor von SAMSUNG fallen. Denn mit dessen unglaublicher Reaktionszeit von 25 ms haben störende Nachzieheffekte null Chance. Und der optionale Multimediafuß mit integriertem Lautsprecher? Garantiert Spielern noch intensivere Gaming-Sessions. SyncMaster 152T: Volltreffer. **Info-Hotline: 01805-12 12 13** (0,12 €/Min.)

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

www.samsung.de

ONLINE-SPIEL

Neocron

STARKES STÜCK Wer sich's leisten kann, geht im Panzer auf Monsterjagd.

FLOTTER FLITZER Die Außenwelt erforscht man am besten im selbst gebastelten Buggy.

Ratten jagen, Kakerlaken zerquetschen - aller Online-Rollenspiele Anfang ist mühsam. Auch bei Neocron.

Auch wenn statt Orks und Drachen Cyber-söldner und Hacker die namensgebende Zukunftsmetropole bevölkern, steht **Neocron** ganz in der Tradition von **Ultima Online**, **Everquest** und Konsorten – übrigens auch, was die technischen Startschwierigkeiten anbelangt. Wer die Kollegen kennt, ist klar im Vorteil. Das Handbuch lässt Neulinge ziemlich alleine; ein Tutorial gibt's nur zum Herunterladen. Die ersten Stunden verbringt jeder damit, in der Kanalisation auf Insektenjagd zu gehen oder kleine Aufträge wie Botengänge für eines der vielen Syndikate zu erledigen. Nur so gibt's Kohle für bessere Ausrüstung und wertvolle Erfahrungspunkte. Weil niemand alle Fähigkeiten zugleich trainieren kann, spezialisiert man sich auf ein, zwei Wissensgebiete. Die einen steuern Drohnen fern, andere implantieren gegen Bares künstliche Knochen und Reaktionsbooster, wieder andere handeln mit Aktien. Das intelligente Charaktersystem bietet viel Raum für schräge Typen. Ebenso wie die detaillierte Science-Fiction-Welt: Wer mag, kann als Kanonier zusammen mit zwei Kollegen im Panzer auf Monsterjagd gehen, mit Clan-Freunden Reichtümer in einer gekaperten Basis anhäufen oder als Ingenieur die ultimative Laserwaffe erforschen. Sechs Wochen darf jeder Käufer ohne weitere Kosten spielen, danach sind zwischen € 7,50 und 10,- pro Monat fällig. RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG RÜDIGER STEIDLE

Ohne Story ist **Neocron** nur ein weiteres – wenn auch gutes – Online-Rollenspiel.

Wer zum Frühstück **Blade Runner**-Dialoge rezitiert, nachmittags seinen Philip K. Dick wälzt und abends zur **Shadowrun**-Sitzung stößt, fühlt sich in **Neocron** sofort zu Hause. In den Straßen der City, den wüsten Outlands und Abwasserkanälen verschmelzen ein Dutzend Science-Fiction-Welten zu einer faszinierenden Zukunftsvision. Wenn sich allerdings die anfängliche Begeisterung gelegt hat und die Tiefen des Charaktersystems ausgelotet sind, wird klar, dass auch **Neocron** kaum mehr bietet als Massenschlachten und Charakterepäppeln. Der blühende Handel, die enge Zusammenarbeit zwischen den Spielerklassen, das Navigationssystem oder die Fahrzeuge sind nette Dreingaben; so richtig interessant wird **Neocron** aber erst, wenn die Entwickler wie angekündigt im November die Storyline starten. Mindestens so lange sollten Sie mit dem Kauf noch warten.

TESTURTEIL NEOCRON

ENTWICKLER Reakktor
ANBIETER CDV
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER
Einzel-PC: –
Netzwerk: –
Internet: –
1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 400 1.000 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB 128 MB 256 MB 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-End Standard High-End Luxus

PRO & CONTRA
- Große, lebendige Welt
- Komplexes Charaktersystem
- Schwerer Einstieg
- Noch einige Bugs
- Story noch nicht gestartet

GRAFIK	76%
SOUND	72%
STEUERUNG	68%
ATMOSPHÄRE	60%
SPIELDESIGN	74%
EINZELSPIELER	– %

73

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ANARCHY ONLINE** oder DARK AGE OF CAMELOT ...

SCHNELLER.
HÄRTER.
TÖDLICHER.
IRONSTORM
Ab 25. Oktober für PC.
wanadoo
4x Studio
flashpoint
POWERED BY gamespy
www.stormgame.com
© Wanadoo Edition 2002. All rights reserved. Published by Wanadoo Edition. Developed by 4X Studios.

Keine Interviews, keine Interviews ... zzzt ... das Dach – ich muss mich noch ums Stadiondach kümmern ... zzzt ... unser bester Spieler ... zzzt ... der darf nicht weg ... zzzt ... und dann werden wir auch ... zzzt ... Meister!

NICHT TRÄUMEN. SPIELEN!

FUSSBALL MANAGER 2003. DIE WIRTSCHAFTSSIMULATION.

BUNDES LIGA PC CD

EA SPORTS

www.electronicarts.de www.fm2003.de it's in the game

® 2002 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. EA SPORTS, das EA SPORTS
sind Marken bzw. eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in
Alle Vereins
desliga-Logo selbst sind
den Vereine/Gesellschaften und werden mit freundl. Genehmigung der
vertrieben. Hergestellt unte

CHRISTIAN MÜLLER [CM@PCGAMES.DE] HARALD WAGNER [HW@PCGAMES.DE]

DREI FRAGEN AN DEN HERSTELLER

HANS-JÖRG BRAND ist bei EA Deutschland für die EA-Sports-Serie verantwortlich.

PC Games: Nach welchen Kriterien werden die Spieler für das Packungsmotiv ausgewählt?

Brand: „Persönlichkeit, Bekanntheitsgrad oder Beliebtheit sind wichtig. Professionalität, Spielstärke und sonstige sportliche Fähigkeiten sind nicht zu vernachlässigen, denn oft ist der Sportstar nicht nur auf der Verpackung abgebildet, sondern auch in die Entwicklung eingebunden. Jarome Iginla hatte eine hervorragende Saison, ist ein witziger Typ und hat mit seinen Geschwistern NHL bis zum Umfallen gespielt."

PC Games: Werden bei kommenden Versionen ausländische Ligen berücksichtigt (etwa die DEL als Alternative zur NHL)?

Brand: „Es ist aufgrund von lizenzrechtlichen Begebenheiten nicht möglich, die DEL in die NHL-Serie zu integrieren. Trotzdem arbeiten wir eng mit der DEL zusammen, wie man an den zwei kostenlosen Add-ons der DEL AllStars und des amtierenden deutschen Meisters, den Kölner Haien, sieht."

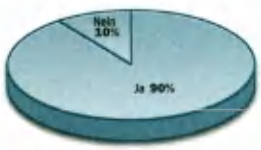
PC Games: Weshalb müssen Spieler für die Benutzung des Online-Modus nach 60 Tagen zahlen?

Brand: „Nach der Registrierung steht dem Spieler das Online-Angebot EA SPORTS ONLINE (EASO) 60 Tage kostenfrei zur Verfügung. Jeweils weitere 30 Tage erhält er für das Ausfüllen eines Fragebogens, und noch einmal 60 Tage für die Registrierung eines weiteren EA-Sports-Spieles. Erst dann entscheidet er sich, ob er für diesen Service $ 5,99 im Monat ausgeben möchte. Features wie Vereine, Turniere, Buddy-Listen und andere Community-Tools sind teilweise sehr personal- sowie technikintensiv – diesen Service können wir langfristig nicht kostenfrei anbieten. Wer einmal den kompletten EASO-Umfang kennen gelernt hat, wird dies verstehen."

NHL 2003

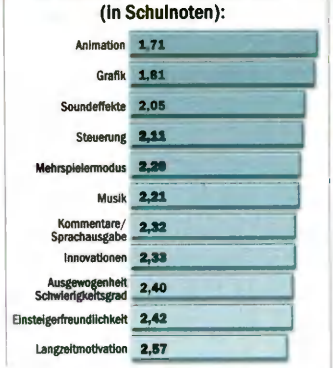
Alle Jahre wieder, kommt **NHL 200x+1** hernieder ... So waren auch dieses Jahr die Eishockey-Fans die ersten, die beim jährlichen Sportspiel-Update noch vor **FIFA** und **NBA** bedient wurden. Die Aufgabenstellung war von Anfang an klar: Bessere Grafik, ein stärkeres „Ich bin wirklich im Stadion"-Gefühl und natürlich ein noch realistischeres Spielgefühl. Die Eisheiligen von EA Sports arbeiteten die Check- und Wunschliste routiniert ab. Doch haben sich die 50 Euro wirklich gelohnt? Wurde diesmal mehr geändert als nur die Grafik und die aktuellen Spieler- und Vereinsdaten? Das Votum der PC-Games-Leser fiel erfreulich eindeutig aus ...

Würden Sie NHL 2003 weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser:
Die Stärken und Schwächen

1. Konkurrenzlos gute Simulation
2. 1A-Grafik, perfekter Sound
3. Optional englischer Kommentar
4. Perfekte Eishockey-Atmosphäre
5. Erstklassige Steuerung

1. Kein Trainingsmodus
2. Zu wenige Neuerungen
3. Trading-Cards nur noch online
4. Zu wenig Langzeitmotivation
5. Kostenpflichtiger Onlinemodus

Die Meinung der PC-Games-Leser:

MARCEL BERGMANN, 21, STUDENT AUS LEIPZIG:
„Die geniale Grafik und das Gameplay haben mich von Anfang an begeistert. Ich habe mir bisher jedes NHL gekauft und wurde noch nie enttäuscht, auch wenn nur ganz geringe Änderungen zu den Vorgängern drin waren, konnte man immer ein etwas neues Spielgefühl erleben. Ich hoffe, EA Sports ändert nicht zu viel in der nächsten Version."

TONI MÜLLER, 13, SCHÜLER AUS DIEBURG:
„EA Sports setzt auf altbewährte Features. Ich hätte mir nur ein paar mehr Extras gewünscht. Die Technik hat mich beeindruckt, vor allem der Sound, der sich wie live aus dem Stadion anhört. Mir gefallen besonders gut die Animationen. Obwohl ich die Sprachausgabe nur teilweise verstehe, finde ich die amerikanischen Kommentatoren einfach cool."

TIMO MAUS, 18, AZUBI AUS TRAVEMÜNDE:
„Wenn man erstmal dem NHL-Fieber verfallen ist, ist alles zu spät. Aber irgendwie fehlt mir die Langzeitmotivation, so bin ich nach zwei Wochen schon wieder voll aus meiner Sucht raus gewesen. Der Onlinemodus ist total bescheuert – man braucht eine Kreditkarte, um überhaupt spielen zu können, obwohl die ersten zwei Monate kostenlos sind."

MARTIN VEIGEL, 37, ANGESTELLTER AUS STRASSBURG (F):
„NHL 2003 ist für neue Spieler gut, ich spiele aber schon seit der 96er-Version und es reizt mich nicht mehr. Die Änderungen liegen nur im Detail, aber dafür gebe ich bestimmt nicht meine sauer verdienten Euros aus. Ich verzichte auf aktuelle Spielerdaten, ein wenig Nostalgie hat noch nie geschadet. Den Mehrspielermodus muss ich erst noch ausprobieren."

CHARTS

Die beliebtesten Sportspiele der PC-Games-Leser:

1	▲ 25%	**FIFA 2002**	Fußballsimulation | EA Sports
2	NEU 22%	**NHL 2003**	Eishockey-Simulation | EA Sports
3	▲ 14%	**Need for Speed: Porsche**	Rennspiel | EA Games
4	NEU 8%	**Grand Prix 4**	Formel-1-Simulation | Infogrames
5	- 6%	**F1 2002**	Formel-1-Simulation | EA Sports
6	▲ 6%	**MS Flight Simulator 2002**	Flugsimulation | Microsoft
7	▼ 6%	**NHL 2002**	Eishockey-Simulation | EA Sports
8	NEU 6%	**Tony Hawk's Pro Skater 2**	Fun-Sport | Activision
9	▼ 6%	**Tony Hawk's Pro Skater 3**	Fun-Sport | Activision
10	▼ 3%	**F1 Racing Championship**	Formel-1-Simulation | Ubi Soft

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

SCHÖNHEITSFEHLER
Solche Perspektiven wird man weder im Spiel noch in der Videoaufzeichnung zu Gesicht bekommen.

VIDEO

DEMO

TIPPS & TRICKS

Need for Speed: Hot Pursuit 2

Zurück zu den Wurzeln. Besinnung auf klassische Tugenden. An alte Erfolge anknüpfen. Mit Tempo 300 in den Abgrund rasen.

Ein reinrassiges, geradliniges Rennspiel hat Electronic Arts versprochen. Eines ohne Simulations-Ambitionen. Mit realen Fahrzeugen und schönen Strecken. Mit Verfolgungsjagden und Adrenalinrausch. Überraschung: All die Versprechungen wurden eingehalten. Doch mehr leider auch nicht.

Mit **Need for Speed: Hot Pursuit 2** kommt eine der großen Rennspielserien zurück. Seit 1995 steht die Serie für Geschwindigkeit und Fahrspaß, seit 1998 auch für Verfolgungsjagden mit der Polizei. Jede der bislang fünf Ausgaben führte neue Features in das Genre ein, **Hot Pursuit 2** macht erstmals Rückschritte. So hat der Titel im Gegensatz zum direkten Vorgänger **Porsche** keinerlei Ambitionen mehr, im Simulations-Genre zu konkurrieren. Aber auch der Wirtschaftsaspekt sowie zahlreiche weitere Details wurden gestrichen.

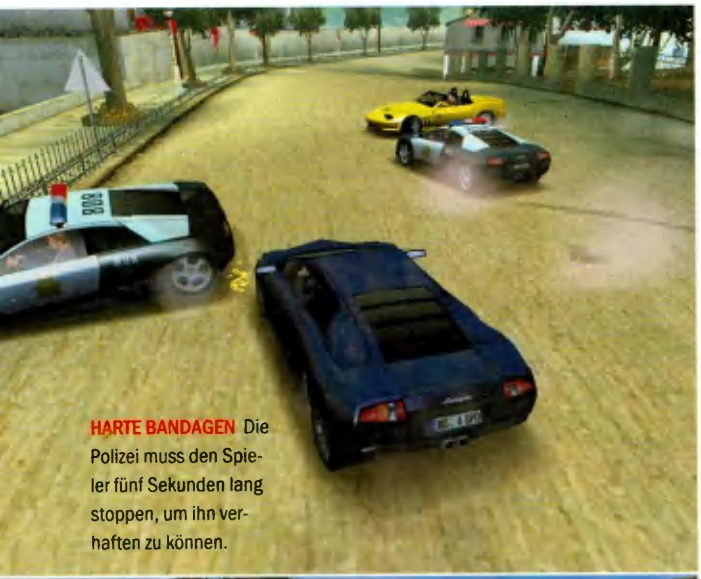
Hot Pursuit 2 besteht aus zwei Kampagnen. Beide enthalten 33 Rennveranstaltungen, die größtenteils nacheinander freigeschaltet werden. Spielmodi wie das K.O.-Rennen, bei dem in jeder Runde der jeweils Letzte aus der Wertung fliegt, ein Rennen gegen die Zeit oder Etappenrennen gegen die maximal fünf Gegner sind unterschiedlich genug, um für Abwechslung zu sorgen.

Die Hot-Pursuit-Kampagne unterscheidet sich von der Meisterschafts-Kampagne lediglich dadurch, dass Polizisten für die Einhaltung der Tempolimits sorgen wollen. Wird der Spieler bei einer Geschwindigkeitsübertretung erwischt, heften sich ein oder zwei Wagen an seine Fersen und versuchen, ihn zu stoppen. Gelingt dies nicht, werden Straßensperren errichtet oder Nagelbänder über einen Teil der Straße gelegt. Als ultimative Waffe kommt nun ein Polizeihubschrauber zum Einsatz, der Brandsätze vor den Wagen des Spielers wirft und ihn auf diese Weise aus der Bahn werfen will. Sobald der Fahrer zehn Sekunden lang steht, wird er sofort festgenommen – Strafzettel und damit die Möglichkeit, den Zeitverlust durch gute Fahrleistungen aufzuholen, gibt es nicht mehr.

> Als ultimative Waffe kommt ein Polizeihubschrauber zum Einsatz, **der Brandsätze vor den unzerstörbaren Wagen des Spielers wirft.**

Die konkurrierenden Fahrzeuge fahren zwar recht intelligent und glaubwürdig, sie sind aber sogar zu langsam, um einem Wagen mit eingeschaltetem Automatikgetriebe spannende Rennen liefern zu können. Zu allem Unglück ist der Schwierigkeitsgrad und damit die Gegnerstärke in den Kampagnen nicht veränderbar.

Für erfolgreich beendete Verfolgungsjagden und Rennen werden Punkte gutgeschrieben. Leider gibt es nur wenige



HARTE BANDAGEN Die Polizei muss den Spieler fünf Sekunden lang stoppen, um ihn verhaften zu können.

AUF WIEDERSEHEN Nur am Anfang eines Rennens hat man seine schwachen Konkurrenten im Blickfeld.

Möglichkeiten, sie auch wieder loszuwerden: Abseits der Kampagnen können für das Einzelrennen zusätzliche Strecken und Autos freigeschaltet werden – da man diese in den Kampagnen und im so genannten „Schnellen Rennen" aber bereits kostenlos fahren durfte, hält sich der motivierende Effekt dieses Features in sehr engen Grenzen.

Ein individuelles Aufrüsten der Wagen ist im Gegensatz zu den Vorgängerversionen nämlich ebenso wenig möglich wie eine Reparatur: Die Fahrzeuge in **Hot Pursuit 2** sind unzerstörbar. Zwar bekommt das Blechkleid bei jeder Karambolage kleine Dellen, auf das Fahrverhalten wirkt sich das aber nicht aus. Auch der neu eingeführte Hubschrauber kann keine Schäden am Wagen verursachen und verkommt damit zum optischen Beiwerk. Lediglich das Nagelband der Polizei bringt einen Wagen tatsächlich zum Stehen. Ohnehin lässt **Hot Pursuit 2** viele aus den Vorgängerversionen bekannte Features vermissen: Ein Karrieremodus fehlt ebenso wie Wettereffekte, eine Cockpit-Perspektive oder ein einstellbarer Schwierigkeitsgrad.

Von diesen Schönheitsfehlern abgesehen ist aber auch dieses **Need for Speed** ein auf grandiosen Fahrspaß getrimmtes Rennspiel. Die insgesamt zwölf Strecken und zusätzlichen 36 Streckenvariationen sind mit ihren gefälligen Kurvenkombinationen auf höchste Geschwindigkeiten ausgelegt, ohne dabei zu bald langweilig zu werden. Vier Landschaftstypen, jede Menge Abzweigun-

Wunschliste

Viele Kleinigkeiten sorgen normalerweise dafür, dass ein Rennspiel auch nach vielen Wochen noch Neues zu bieten hat. **Hot Pursuit 2** verzichtet auf viele solcher Features, die größtenteils von seinen Vorgängerversionen im Rennspielgenre eingeführt wurden. Sollte jemals ein siebter Teil der Serie erscheinen, wünschen wir uns die Wiedereinführung folgender Features:

	NFS: **Porsche**	NFS: **Brennender Asphalt**	NFS: **Hot Pursuit**
Karrieremodus	Nein	Ja	Ja
Gegner mit eigener Persönlichkeit	Nein	Ja	Nein
Verfolgungsjagden im Mehrspielermodus	Ja	Ja	Nein
Schäden an Fahrwerk und Motor	Ja	Ja	Ja
PKW-Reparatur	Nein	Ja	Ja
Tuning	Ja	Ja	Ja
PKW-Handel	Nein	Ja	Ja
PKW-Wetten	Nein	Ja	Nein
Einstellbarer Schwierigkeitsgrad	Ja	Ja	Ja
Strafzettel statt sofortiger Verhaftung		Ja	Ja
Ja			
Gespiegelte Strecken ohne Linksverkehr	Ja	Ja	Ja
Gespiegelte Strecken ohne Falschmeldungen im Polizeifunk	Ja	Ja	Ja
Wettereffekte	Ja	Ja	Ja
Nachtfahrten	Ja	Ja	Ja
Anzeige der Zeitabstände	Ja	Ja	Nein
Cockpit-Perspektive	Ja	Ja	Ja
Vollwertige Videoaufzeichnung	Ja	Ja	Ja
Individuelle Nummernschilder	Nein	Ja	Ja

Glätte und Aquaplaning gehören eigentlich in jedes Rennspiel.

Eine Schadensanzeige informierte früher über den Wagenzustand.

In Brennender Asphalt waren Cockpit-Perspektive und Nachtfahrten möglich.

In Hot Pursuit 2 sind keine individuellen Nummernschilder enthalten.

TESTCENTER

Inhalt & Features

- 2 Kampagnen
- 66 Missionen
- 4 Landschaftstypen
- 12 Strecken in je vier Varianten
- 24 Fahrzeuge
- 9 Renntypen
- 3 Schwierigkeitsstufen

Zahlen & Fakten

Genre:	Rennspiel
Vergleichbare Spiele:	USA Raser, Need for Speed: Porsche
Entwickler:	EA Seattle
Vom gleichen Entwickler:	NfS: Porsche, NfS: Brennender Asphalt
Publisher:	Electronic Arts
Adresse des Publishers:	Electronic Arts, Innere Kanalstrasse 15, 50823 Köln
Telefon des Publishers:	0221-97582-0
Offizielle Website:	www.needforspeed.com
Website des Publishers:	www.electronic-arts.de
Website des Entwicklers:	www.ea.com
Beste Fansite:	www.nd4spd.de
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-754464 (1,24/Min., Mo. bis Sa.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ohne Altersbeschränkung
Termin:	08.11.2002
Preis lt. Hersteller:	€ 47,95
Inhalt der Packung:	CD, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	10 Stunden

Im Wettbewerb

	USA Raser	Need for Speed: Porsche	Need for Speed: Hot Pursuit 2
GRAFIK	57	70	88
Detailreichtum Spielwelt	50	65	82
Detailreichtum Objekte	55	75	85
Vielfalt der Spielwelt	60	80	77
Animation der Objekte	70	75	77
Effekte	40	60	70
SOUND	60	85	86
Musik	40	70	87
Soundeffekte	65	82	84
Stimmen/Kommentar	-	80	80
STEUERUNG	59	79	82
Bedienungskomfort/Navigation	60	70	80
Präzision der Steuerung	60	90	82
Übersichtlichkeit/Perspektive	85	85	75
ATMOSPHÄRE	55	90	74
Spannung/Überraschungen	60	92	70
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	45	85	77
Story/Dialoge/Kommentare	30	70	55
Inszenierung	30	90	75
SPIELDESIGN	43	80	71
Komplexität/Spieltiefe	30	85	50
Einsteigerfreundlichkeit	85	60	80
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	75	70	60
Verhalten der Computerfiguren	25	75	78
Innovation	5	70	5
MEHRSPIELERMODUS	55	45	65
Abwechslung der Spielmodi	40	20	50
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	30	30	60
Einstellungsmöglichkeiten	35	20	35
TEST-AUSGABE:	PCG 02/02	PCG 05/00	PCG 12/02
WERTUNG:	57	85	82

Pro & Contra

- ⊕ Schön modellierte Autos
- ⊕ Malerische Landschaften
- ⊖ Nur vier Landschaftstypen
- ⊖ Nur wenige animierte Objekte

- ⊕ Fetzige, aggressive Musik namhafter Interpreten
- ⊕ Passable Motorengeräusche
- ⊖ Gelangweilt klingende Sprachausgabe

- ⊕ Sehr einfache Steuerung der Fahrzeuge
- ⊕ Übersichtliche Menüs
- ⊕ Einfache Neukonfiguration
- ⊕ Gelungene Kamerapositionen

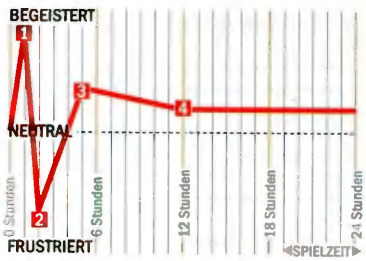
- ⊕ Spannende Verfolgungsjagden
- ⊕ Zum Rasen einladende Streckenführungen
- ⊕ Stimmiger Polizeifunk
- ⊖ Alberne Verhaftungen

- ⊖ Computergegner sind zu langsam
- ⊖ Leicht umgehbare Verhaftungen
- ⊖ Zu geringer Schwierigkeitsgrad
- ⊖ Nur in Einzelrennen einstellbarer Schwierigkeitsgrad
- ⊖ Fehlender Karrieremodus

- ⊕ Leichte Konfiguration
- ⊕ Die Verfolgungsjagden machen Spaß
- ⊖ Die sonstigen Rennen sind zu gewöhnlich
- ⊖ Nur zwei Rennmodi

WAS IST WAS? Schlechter als die Vergleichsspiele / Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve



1 Hurra! Endlich wieder ein reinrassiges Rennspiel! Die schönen Strecken und schnellen Autos begeistern.

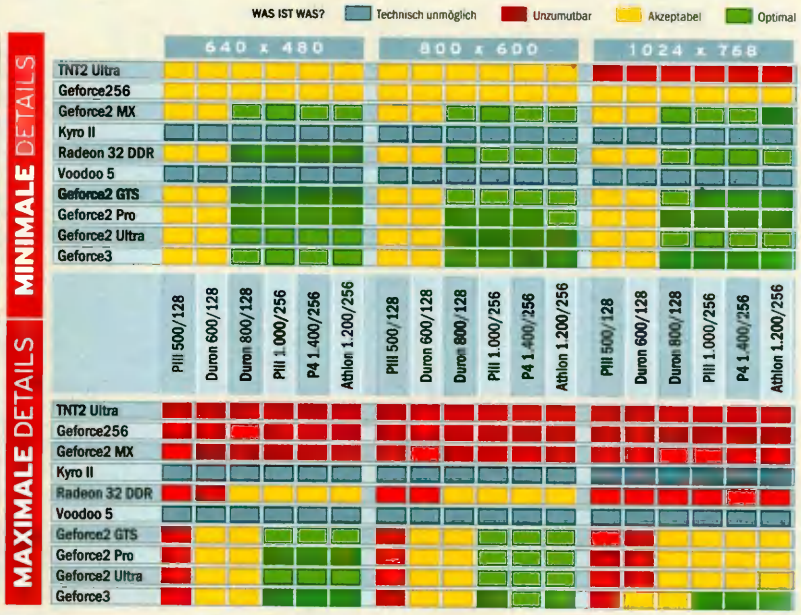
2 War das schon alles? Wo ist der Karriere-Modus? Warum ist das Punkteausgeben so sinnlos?

3 Trotz der zahllosen Dinge, die fehlen, bleibt Need for Speed ein sehr kurzweiliger Zeitvertreib.

4 Der Schwierigkeitsgrad ist nur in den Einzelrennen einstellbar, alle anderen Modi sind zu einfach.

Leistungs-Check

Um die **Grafikkarte** zu entlasten, können Auflösung und Farbtiefe verringert werden. Die Veränderung der Fahrzeugdetails macht hingegen wenig Sinn. Wenn Sie einen älteren **Prozessor** besitzen, lassen sich die Landschaftsdetails in vier Stufen herunterregeln, was die Anzahl der Bäume sowie die Sichtweiten verringert. Im niedrigsten Detailgrad sieht **Need for Speed** in etwa so aus wie der Vorgänger **Brennender Asphalt**, benötigt aber dennoch einen PC mit 700 MHz und eine Geforce2.



gen und mit **Matrix**-Zeitlupeneffekten in Szene gesetzte Sprünge schmeicheln dem Auge ebenso wie die 24 detailreich nachgebildeten Fahrzeugtypen. Leider handelt es sich hier um alte Bekannte: Die Mustangs, Diablos, Ferraris und Vipers waren bereits in **Brennender Asphalt** zu bewundern.

Hot Pursuit 2 ist keine Simulation: Die Wagen sind unabhängig von ihrer Leistung allesamt sehr zahm. Selbst um die Heckschleuder Porsche 911 ins Driften zu bringen, ist ein großzügiger Einsatz der Handbremse notwendig. Der Preis für dieses gutmütige Verhalten ist ein leicht schwammiges Lenkverhalten. Da zudem die Strecken aus sehr harmonischen und recht weiten Kurven bestehen, kann man rund neunzig Prozent eines Rennens Vollgas fahren, ohne jemals im Straßengraben zu landen. Wenn dies doch einmal geschieht, gibt es eine Rückstelltaste, die das Fahrzeug wieder auf der Strecke positioniert. Dies funktioniert auch, wenn die Polizei durch einen Rempler versucht hat, den Spieler zu stoppen, womit die Gesetzeshüter ihre Daseinsberechtigung vollends verlieren.

Es wurden nicht alle grafischen Register gezogen, die man im Jahr 2002 erwarten dürfte. So sind die Landschaften zwar hübsch, aber völlig statisch. Die Bäume entpuppen sich als zweidimensionale Pappkameraden und die Gebäude sind geschickt texturierte Quader. Zudem regieren die drei Verfolger-Kameras zu spät auf Lenkbewegungen, nur die Stoßstangen-Kamera eignet sich zum schnellen Fahren. Zu allem Überfluss begrenzen unsichtbare Wände die Pisten, die Ausritten in die Landschaft viel zu früh ein Ende bereiten. HARALD WAGNER

Die Landschaften

In jeder Landschaft werden vier Strecken abgesteckt, die zusätzlich in umgekehrter Richtung und gespiegelt vorliegen. So hat jede der 48 Strecken einen eigenen Charakter, grafisch gibt es aber nur geringe Unterschiede.

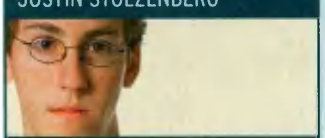
Alpin
Dank der Serpentinen und Bodenwellen sind die Alpin-Strecken vergleichsweise anspruchsvoll und laden zu weiten Sprüngen ein.

Mediterran
Hohe Sichtweiten, lange Geraden und weite Kurven machen die Mittelmeerstrecken zum Paradies für Raser.

Parkland
In den dichten Wäldern sind Kurven erst spät zu entdecken. Auch Abkürzungen findet nur, wer die Landschaft genau kennt.

Tropisch
Außerhalb des extrem verschlungenen Großstadtdschungels gleichen die Tropenstrecken denen des Mittelmeers.

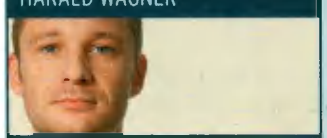
MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG



Bereits der zweite Eindruck war ernüchternd.

„Das sieht ja geil aus", dachte ich mir nach dem ersten Blick über Haralds Schulter. Erster Eindruck nach der Installation: nicht schlecht, ein schönes Intro und fetzige Hintergrundmusik im Menü. Der zweite Eindruck war dann ernüchternd: Unter dem „Hot Pursuit"-Modus hatte ich mir eigentlich einen ähnlich guten und storylastigen Karriere-Modus wie bei **Need for Speed: Porsche** vorgestellt, aber weit gefehlt: keine Story, kein auch nur karriereähnlicher Spieltyp, nur haufenweise lose aneinander gereihte Rennen und Turniere. Man fährt um NFS-Punkte, was ja gut und schön wäre, wenn man damit zumindest sein Auto während des Hot-Pursuit-Modus' aufmotzen könnte. Die ersten paar Rennen durch die detaillierten Landschaften machen Spaß, die Autos sind schön anzusehen, aber danach fehlt die Motivation weiterzumachen – viele Autos sind alte Bekannte (McLaren F1, Ferrari F50, BMW M5 etc.) und es gibt leider nur drei eindeutig zu unterscheidende Streckenthemen.

MEINUNG
HARALD WAGNER



Abseits der Piste leistet Hot Pursuit 2 den Offenbarungseid.

Das Fahren in **Need for Speed** macht Spaß. Ausrufezeichen! Punktum. Obwohl die Grafik enttäuscht und die Gegner viel zu schwach sind, ist das Rasen auf den rundum gelungenen Pisten ein fantastischer Zeitvertreib: Schöner und schneller kann man derzeit auf dem PC nicht Auto fahren. Doch irgendwann hat auch der euphorischste Fahrer genug und möchte sich mit etwas anderem beschäftigen. Und genau dann muss **Hot Pursuit 2** den Offenbarungseid leisten: keine Karriere, kein Bankkonto, keine Garage, kein Tuning, keine Werkstatt, kein Setup, keine Wetten – auf all die Features, die die Serie jemals eingeführt hat, haben die Designer verzichtet. Auch Strafzettel und Fahrzeugschäden, die in den Vorgängerversionen das Fahren selbst interessanter gemacht haben, sucht man nun vergebens. Nicht einmal der von Fans oftmals kritisierte Simulationsaspekt wurde aufgegriffen. Damit ist **Hot Pursuit 2** ein verdammt gutes Rennspiel, aber bei weitem das schwächste der **Need for Speed**-Serie.

TESTURTEIL
NFS: HOT PURSUIT 2

ENTWICKLER EA Seattle
ANBIETER Electronic Arts
PREIS Ca. € 48,-
TERMIN 08.11.2002
USK N. n. b.
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Leicht
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: 8 Internet: 8 2 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 400 1.000 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB 128 MB 256 MB 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost Standard High-End Luxus

PRO & CONTRA
- Schön zu fahrendes Rennspiel
- Attraktive Strecken
- Geringer spielerischer Inhalt
- Zu niedriger Schwierigkeitsgrad
- Schwache Polizei-KI

GRAFIK	88%
SOUND	86%
STEUERUNG	82%
ATMOSPHÄRE	74%
SPIELDESIGN	71%
MEHRSPIELER	55%

82

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie [illegible] oder NEED FOR SPEED PORSCHE mochten.

HEI$$: DIEE $PIEL GIBT'$ AUCH FÜR LAU.
Als eine von unzähligen fetten Abo-Prämien! Mehr dazu auf Seite 50 oder unter http://abo.pcgames.de
PC Games

WELTMEISTERLICH Ronaldo lässt Kahn noch eine Chance.

FIFA 2003

PC Games Award Sport 12/2002

MEHRSPIELER

VIDEO

DEMO

„Schöne Flanke - Kopfball und TOOOOOR!" Moment, Kopfball? Genau, denn **FIFA 2003 macht realistisches Spiel über die Flügel mit Flanken wieder sinnvoll.**

Wie oft mussten Fußballenthusiasten neidisch zu den Eishockey-Cracks schielen, weil deren Top-Simulation einfach immer einen Schritt voraus war? Bessere Grafik und realistischeres Gameplay hoben **NHL Hockey** von **FIFA Soccer** ab. Lange war bei **FIFA** nicht mal der Controller frei belegbar, doch dieses Jahr erwartet die Fußballer ein besonders innovativer Vertreter seiner Zunft.

Glücklicherweise wurde **FIFA** endlich etwas entwirrt. Das beginnt bei den übersichtlicheren Menüs. Direkt anwählbar sind die vier Spielmodi Turnier, Saison, Freundschaftsspiel und die neue Club Championchip. Darunter kann man sich eine Art „Europaliga" vorstellen. Noch mehr Abwechslung wird bei den Turnieren geboten. Mit einer beliebigen Mannschaft aus 16 Ligen lassen sich acht Turniertypen bestreiten. Zum einen gibt es den Europacup (K.O.-System, Gegner wie Werder Bremen und Schalke 04). Eine andere Variante ist der Europäische Champions Pokal (zweiphasiges Gruppensystem, erst danach tritt man in die K.O.-Runde ein. Man sieht sich klangvollen Namen wie Real Madrid, AC Mailand, Arsenal London oder Borussia Dortmund gegenüber). Derby-Fans dürften an der „Regionalen Herausforderung" (etwa Bayern gegen die 60er) ihre helle Freude haben, während Weltenbummler sich mit der Weltrunde beglücken können. Interessant ist das Ladderspiel, bei dem man mit beliebigen Mannschaften spielt, um eine möglichst hohe Platzierung gegenüber anderen Spielern beziehungsweise Vereinen zu erreichen. Ein kleiner Bonus für Welt- und Europameisterschaftsliebhaber: Es wird zusätzlich ein Nationalmannschaftscup angeboten. Hat man alle Turniere durchgespielt, wird der Modus „Ultimative Herausforderung" freigeschaltet.

Natürlich darf die Mehrspieler-Option nicht fehlen. **FIFA 2003** kann man im Netzwerk und Internet spielen. Dort sind Ligen für jedermann zugänglich und selbst mittelmäßige Spieler werden genug schwächere Gegner für den Anfang finden.

Riesig ist auch die Auswahl der Teams: Etwa 10.000 mit zumeist aktuellem Kader stehen zur Verfügung. Abwehr-Ikone Paolo Maldini spielt also immer noch beim AC Mailand, während Ronaldo schon seine neue Heimat bei Real Madrid gefunden hat. Etwas dubios erscheinen allerdings die Stärken der Akteure: In nahezu jedem Verein gibt es ein oder zwei Bankdrücker, die bei **FIFA 2003** wesentlich stärker sind als die eigentlichen Stammspieler. Das deutlichste Beispiel ist Giuseppe Reina von Borussia Dortmund mit Stärke 91. Zum Vergleich: Weltstar Ronaldo hat gerade mal 92. Auch Marcio Amoroso hängt mit 85 weit hinterher.

Wesentlich besser als die Stärken der Spieler stellt **FIFA** deren Äußeres dar, was ein enormes Atmosphäre-Plus bedeutet. Schade ist, dass bei nied-

Tore leicht gemacht

Die Steuerung in **FIFA 2003** wurde sehr vereinfacht und ermöglicht unter anderem solche Spielszenen:

Ein langer Flügelwechsel **und ein kurzer Sprint,** schon ist der Linksaußen **in einer guten Position,** um einen Pass nach vorne zu spielen.

Ein Mittelfeldspieler ist mithilfe der „Schicken"-Funktion in den freien Raum gepresscht, wohin der Stürmer jetzt einen Heber spielt.

Eine **elegante** Brustannahme und nun ist der **Weg zum** Tor frei. Jetzt gilt **es zu sprinten, was das Zeug hält,** die Verteidiger **sind dicht dran.**

Die **Abwehrleute waren** noch fast dran, aber unser **Spieler ist vorher zum** Abschluss **gekommen. Ein präziser Schuss, keine** Chance für den Torwart.

DIE SPANNUNG STEIGT Die Spieler laufen zur Spitzenpartie FC Barcelona gegen AS Rom in das beeindruckende „Nou Camp" der Spanier ein.

DER RUHEPOL Der kopfballstarke Argentinier Gabriel Batistuta vom AS Rom lauert schon, doch Kahn faustet die hoch reingespielte Ecke weg.

rigen Auflösungen und einer etwas weiter entfernten Kameraposition die Texturen oft sehr verwaschen scheinen. Dahingegen sind die Animationen sehr sauber und tragen ihren Teil zur realistischen Wirkung des Spielgeschehens bei. Statt sich umzudrehen, schiebt ein Spieler den schnellen Pass gerne mal mit der Hacke zu seinem Kollegen und hohe Bälle werden elegant mit der Brust angenommen. Das sieht nicht nur stimmungsvoll aus, sondern ermöglicht auch ein flüssiges und schnelles Spiel – solange man präzise genug abspielt. Möglich wird das erst, weil EA Sports auch das Gameplay entschlackt hat. Endlich fallen sinnlose Doppelbelegungen weg; zum Beispiel wird das Kopfballspiel inzwischen über einen einzigen Button gesteuert und nicht mehr durch die Hebertaste für einen hohen Kopfball zum Mitspieler, die Passtaste für dasselbe in flach und die Schusstaste für einen Kopfball aufs Tor. Außerdem braucht man keine Doppelpasstaste, denn komplexere Kombinationen spielt man inzwischen durch mehrfaches Betätigen der Passtaste. Praktisch ist ebenfalls der Steilpass in Verbindung mit der „Schicken"-Funktion. Auf Kommando läuft ein Spieler sich frei, der Ballführende spitzelt ihm die Kugel dann in den Lauf.

Eine andere Möglichkeit, zum Erfolg zu kommen, sind hohe Bälle. Besonders wenn man gegen überlegene Mannschaften antritt, kann man mit einem Flügelwechsel das Spiel etwas auflockern und schafft seinen Stürmern in der Mitte Raum. Die verwandeln jetzt öfter Flanken aus dem Spiel, nicht mehr nur bei Standardsituationen. So entsteht ein realistisches, vielseitiges Spielgefühl, mit kurzen, schnellen Pässen durch die Mitte und langen Bällen auf die Außen.

Obwohl keine Tricks auf Knopfdruck geboten werden, hat man durch die neue Freestyle-Steuerung diverse Möglichkeiten, Topspieler auch mal so richtig auftrumpfen zu lassen. Dabei ist es EA Sports sehr gut gelungen, einen Kompromiss aus nicht zu überragenden individuellen Fähigkeiten und dem Quäntchen Überlegenheit mancher Superstars zu realisieren. Spieler wie Elber treffen zwar sogar aus wenig aussichtsreichen Situationen, doch die Herausforderung besteht eben gerade darin, ohne solche Spieler auszukommen.

Heber sind ein probates Mittel, um auch stärkere Abwehrreihen alt aussehen zu lassen.

Nur die Ecken und Freistöße wurden nicht vereinfacht. Man bestimmt jetzt die Genauigkeit des Schusses durch ein unkomfortables Swing-Meter, daher erfordern wirkungsvolle Standardsituationen eine Menge Übung. Noch ärgerlicher: Man kann seine Verteidiger bei Standardsituationen des Gegners nicht bewegen.

Die KI der Akteure ist meistens glaubwürdig. Selbst die Torhüter sind für **FIFA**-Verhältnisse beeindruckend gut, sie beherrschen ihren Strafraum jetzt wesentlich besser und schnappen einem heraneilenden Stürmer schon mal den Ball vom Fuß. Einzig bei hohen Hereingaben an die Strafraumgrenze stürmen sie manchmal unbedacht heraus – mit verheerenden Folgen.

Ab dem Profi-Schwierigkeitsgrad arbeitet der computergesteuerte Herausforderer mit

TESTCENTER

Inhalt & Features

- 10.000 echte Spieler
- 350 Mannschaften
- 16 Ligen
- Vier Hauptspielmodi: Club Championchip, Freundschaftsspiel, Saison und Turnier
- Acht Turniervarianten
- 18 Originalstadien
- Stärkere KI der Torhüter

Zahlen & Fakten

Genre:	Fußball-Simulation
Vergleichbare Spiele:	FIFA 2002, FIFA 2001
Entwickler:	EA Sports
Vom gleichen Entwickler:	NHL 2003, FIFA 2002, Madden NFL
Publisher:	Electronic Arts
Adresse des Publishers:	Triforum Cologne, Innere Kanalstr. 1, 550823 Köln
Telefon des Publishers:	0221-97582-0
Offizielle Website:	http://Fifa2003.ea.com/DE
Website des Publishers:	http://www.ea.com
Website des Entwicklers:	http://www.ea.com/easports/home/home.jsp
Beste Fansite:	www.fifa2003.com
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-776633 (€ 1,24)/0190-754464 (€ 1,24)
Altersempfehlung lt. USK:	ohne
Termin:	30.10.2002
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 50,-
Inhalt der Packung:	28 Seiten Anleitung, 2 CDs
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	15 Stunden

Im Wettbewerb

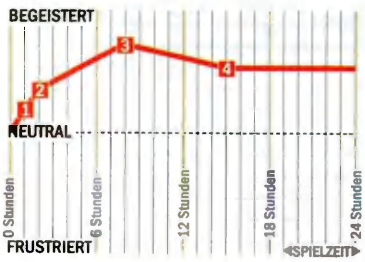
	FIFA Soccer 2001	FIFA Soccer 2002	FIFA Soccer 2003
GRAFIK	**79**	**84**	**88**
Detailreichtum Spielwelt	80	87	89
Detailreichtum Objekte	78	88	92
Vielfalt der Spielwelt	69	75	75
Animation der Objekte	81	89	94
Effekte	83	86	88
SOUND	**82**	**85**	**84**
Musik	90	85	80
Soundeffekte	81	90	91
Stimmen/Kommentar	78	83	83
STEUERUNG	**81**	**84**	**92**
Bedienungskomfort/Navigation	71	79	92
Präzision der Steuerung	88	86	95
Übersichtlichkeit/Perspektive	84	89	89
ATMOSPHÄRE	**74**	**84**	**90**
Spannung/Überraschungen	-	-	-
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	67	81	89
Story/Dialoge/Kommentare	-	-	-
Inszenierung	81	87	91
SPIELDESIGN	**78**	**84**	**91**
Komplexität/Spieltiefe	82	84	90
Einsteigerfreundlichkeit	88	85	87
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	73	86	90
Verhalten der Computerfiguren	77	84	93
Innovation	70	85	93
MEHRSPIELERMODUS	**88**	**90**	**91**
Abwechslung der Spielmodi	85	89	92
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	90	91	92
Einstellungsmöglichkeiten	88	89	89
TEST-AUSGABE:	PCG 01/01	PCG 12/01	PCG 12/02
WERTUNG:	**79**	**85**	**90**

Pro & Contra

- ⊕ Keine glänzenden Spieler mehr
- ⊕ Weichere, realistischere Animationen
- ⊖ Verwaschene Texturen bei großer Entfernung
- ⊖ Hohe Hardwareanforderungen für die volle Grafikpracht
- ⊕ Publikum reagiert situationsabhängig
- ⊖ Nicht immer einwandfreie Kommentare
- ⊖ Kein Musikstil im Menü festlegbar
- ⊕ Einfachere Bedienung
- ⊕ Übersichtliches Menü
- ⊖ Gewöhnungsbedürftig für Spieler älterer FIFA-Versionen
- ⊕ Authentische Spieler und Vereine
- ⊕ Darstellung ähnelt einer TV-Übertragung (Logos und Spielstand auf dem Rasen eingeblendet)
- ⊖ Kommentare manchmal unglücklich
- ⊕ Frisches, überarbeitetes Gameplay
- ⊕ Abwechslungsreiche Spielmodi
- ⊕ Fähige Computergegner, einschließlich Torhüter
- ⊖ Kein Trainingsmodus
- ⊕ Ausgesprochen ligatauglich
- ⊕ Großes Angebot an Online- und LAN-Turnieren

WAS IST WAS? Schlechter als die Vergleichsspiele | Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve



1 Etwas gewöhnungsbedürftig, die neue Steuerung. Aber die Grafik wirkt stimmungsfördernd.

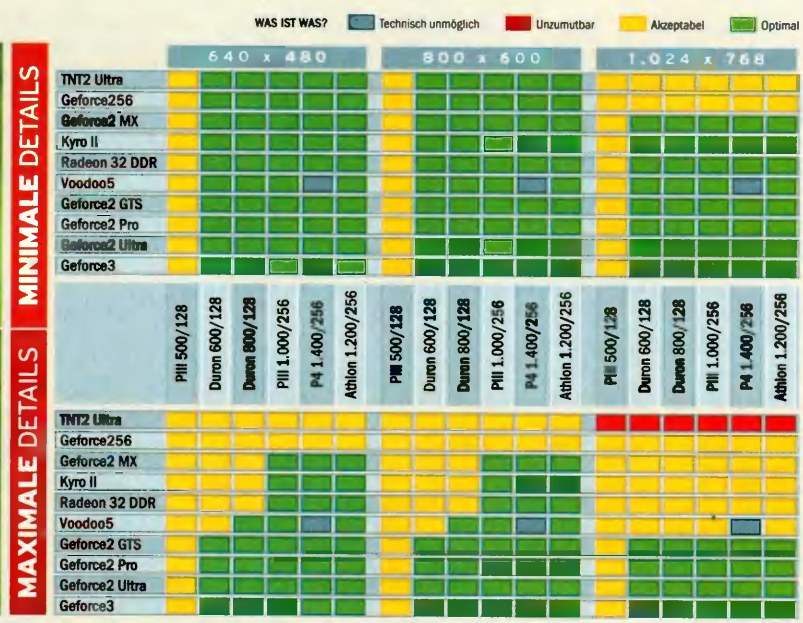
2 Die ersten komplizierteren Spielzüge klappen, Amateur ist zu leicht, aber Halb-Profi macht Spaß.

3 Die vielen Modi auch im Profi-Schwierigkeitsgrad zu meistern, ist schwierig, motiviert aber.

4 Nach Weltklasse-Schwierigkeit mal den Multiplayer-Modus getestet und gleich einer Liga beigetreten.

Leistungs-Check

FIFA 2003 bietet für fast alle Computer-Generationen einen vernünftigen Kompromiss aus Performance und Qualität. Auf schwächeren Systemen kann bei wenigen Details noch gut gespielt werden. Entscheidend für die Performance im Spiel sind die CPU und das RAM. Möchten Sie die Performance des Spiels weiter erhöhen, reduzieren Sie den Detaillevel im Menü „Weitere Optionen" und deaktivieren Sie zusätzlich das Radar, um so die Leistung weiter ausreizen.



aggressivem Pressing, so dass ein durchdachter Spielaufbau einiges an Übersicht verlangt. Außerdem nutzen die PC-Kicker dann das ganze Spektrum der spielerischen Möglichkeiten. Klug stellen sich die virtuellen Trainer zudem auf das Spielgeschehen ein (sogar mehr geschossene Auswärtstore im Europacup werden berücksichtigt). Dumm ist bloß manchmal das Verhalten bei Pässen in den freien Raum: Dann stehen die Verteidiger einfach rum und warten, bis der spielergesteuerte Mann sich den Ball wiedergeholt hat.

Die Zuschauerkulisse fällt dieses Jahr positiv auf. Zwar nicht unbedingt durch die geringfügigen Verbesserungen der Zuschauer-Darstellung, sondern vielmehr durch den beeindruckenden Sound. Die Fans machen sich lautstark bemerkbar, bei großen Vereinen kann man sogar typische Gesänge deutlich heraushören. Im Westfalenstadion schallt schon mal „HEYA BVB, HEYA BVB", während Anhänger des AC Mailand „MILAN MILAN" schmettern. Nicht ganz auf diesem Niveau sind – fast schon traditionell – die Kommentatoren. Tom Bartels und Florian König tragen ihre Analysen zwar (meist) fachkundig und emotional vor, leisten sich aber genauso oft peinliche Sprüche wie Wolf-Dieter Poschmann oder Werner Hansch in früheren Ausgaben der **FIFA**-Serie. König meldet sich gelegentlich bei Freistößen zu Wort: „Ein klares Foul, für mich ist rätselhaft, warum er da weiterspielen lässt." – und das, obwohl ja in der Tat gar nicht weitergespielt wird. Unschön auch die Menümusik. Die ist zwar variantenreich (unter anderem Sportfreunde Stiller, Avril Lavigne und Safri Duo), man kann sich jedoch kein Lied aussuchen und nicht mal den Stil festlegen. JUSTIN STOLZENBERG

Die wesentlichen Neuerungen

Folgende Änderungen hat EA Sports gegenüber dem Vorgänger implementiert:

- Stark vereinfachtes Handling, dadurch wird das Spiel leichter zugänglich
- Abwechslungsreicheres Spiel mit Flanken und Kurzpässen, wirkt realistischer und macht mehr Spaß
- Auswahl zwischen Action- und Simulationsmodus, minimale Unterschiede
- Freestyle-Steuerung mit der Shift-Taste oder dem zweiten Analogstick des Gamepads zur Ausführung von Tricks und speziellen Abwehrmanövern
- Grafisches Feintuning: Die Spieler glänzen nicht mehr ganz so stark, die Animationen sind weicher, der Rasen sieht einen Hauch echter aus und manche Spieler sind besser wiederzuerkennen.
- Standardsituationen sind völlig anders gestaltet, mit einem Schwung-Meter zur Justierung von Schusskraft und -höhe.

SCHWIERIG Nur wenn Sie den sich schnell bewegenden Strich in die grüne Zone bringen, sind Ihre Ecken und Freistöße wirkungsvoll.

TV-FLAIR Die eingeblendeten Logos erinnern an aktuelle Fernsehübertragungen – das ist gut für die Atmosphäre.

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG

Keine übertriebene Akrobatik, aber nicht nur trostloses Geplänkel – **FIFA 2003** ist realistischer und macht Spaß.

Ehrlich gesagt war ich ein wenig skeptisch. Zu enttäuschend fand ich die letzten **FIFA**-Ausgaben nach der 98er-Edition. Gut, dass ich **FIFA 2003** trotzdem gespielt habe, denn ich bin ernsthaft beeindruckt. So viele nützliche Verbesserungen wurden lange keiner Fußballsimulation mehr verpasst. Die schnellen Pässe erinnern mich an gute **NHL**-Versionen, das direkte Spiel macht einfach Spaß. Trotzdem ist es erstaunlich, wie realistisch das Ganze wirkt. Es gibt keine übertriebene Akrobatik und nicht übermäßig viele Tore gegen gleichwertige Mannschaften, aber eben auch nicht nur trostloses Geplänkel. Besonders angetan haben es mir die endlich wieder richtig nutzbaren Flanken. Möglicherweise stehe ich als Halb-Engländer genetisch bedingt auf eine gewisse Prise Kick & Rush im Spiel, jedenfalls hat mich die Nutzlosigkeit hoher Bälle besonders an den Vorgängern gestört. Doch selbst wenn Ihnen **FIFA 2002** und **Weltmeisterschaft 2002** besser als mir gefallen haben: **FIFA 2003** wird Sie noch mehr fesseln.

TESTURTEIL FIFA 2003

90

ENTWICKLER EA Sports	**ANBIETER** Electronic Arts
PREIS Ca. € 50,-	**TERMIN** 30.10.2002
USK Ohne	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD
Einstellbar: 4 Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 4 Netzwerk: 2
Internet: 2 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 350 1.000 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB 128 MB 256 MB 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost Standard High-End Luxus

PRO & CONTRA
- Glaubwürdigeres Gameplay
- Realistischere Präsentation
- Übersichtliche Gestaltung
- Hohe Hardwareanforderungen
- Unpraktische Standardsituationen

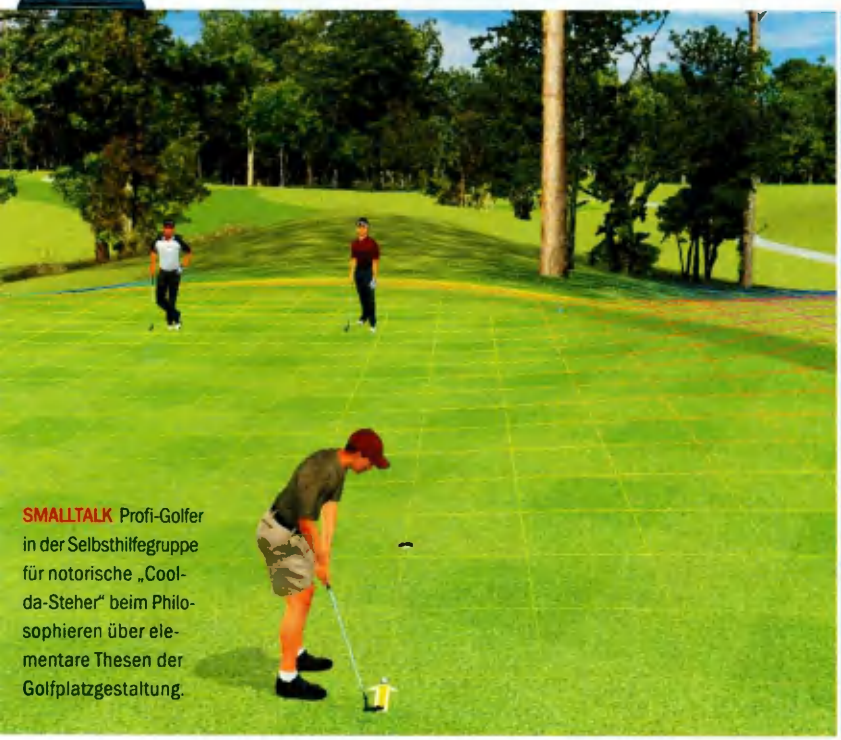
GRAFIK	88%
SOUND	84%
STEUERUNG	92%
ATMOSPHÄRE	90%
SPIELDESIGN	91%
MEHRSPIELER	91%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie FIFA 2001 oder FIFA 2002 mochten.

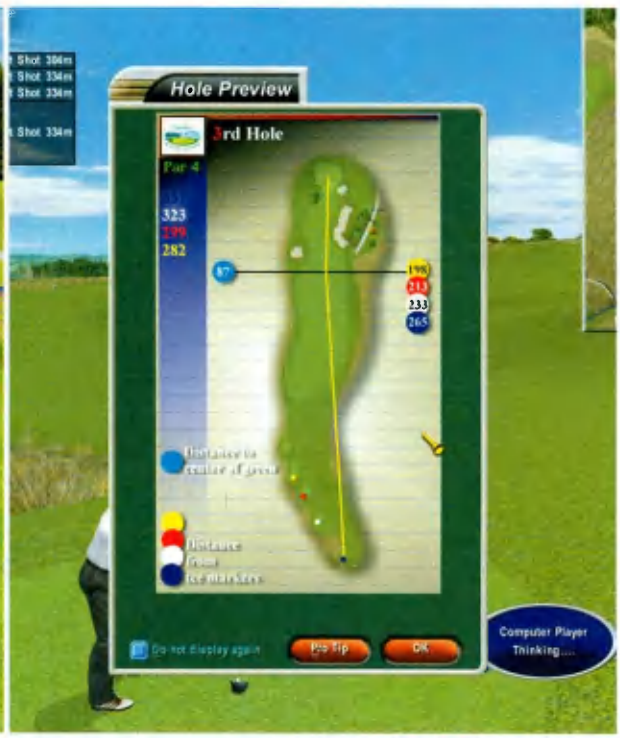
HEI$$: DIEE $PIEL GIBT'$ AUCH FÜR LAU.
Als eine von unzähligen fetten Abo-Prämien! Mehr dazu auf Seite 50 oder unter http://abo.pcgames.de
PCGames

PC Games Award SPORT 12/2002

Links 2003



SMALLTALK Profi-Golfer in der Selbsthilfegruppe für notorische „Cool-da-Steher" beim Philosophieren über elementare Thesen der Golfplatzgestaltung.



PRAKTISCH Auf der detaillierten Übersichtskarte werden hilfreiche Tipps gegeben, wie man das nächste Loch am besten anspielen sollte.

Wer würde nicht gern Herrn Langer schlagen? Links 2003 ist da - nur der Tiger puttet lieber bei EA Sports...

Was **FIFA** für Fußballfans ist, ist die **Links**-Serie für Golfanhänger, nämlich die fast schon abonnierte Genrereferenz. Auch ohne tiefgründige Golfkenntnisse kommt man gut zurecht, denn die aktuelle Version bietet noch mehr Hilfen, zum Beispiel den neuen 3D-Green-Analyzer, wodurch es sehr leicht möglich ist, Höhenunterschiede beim Putten zu berücksichtigen. Microsoft führt ein sehr sportliches neues Feature namens „Real-Time-Schwung" ein. Dahinter verbirgt sich die Möglichkeit, den Schläger mit der Maus in Echtzeit zu „schwingen". Die Vorteile liegen auf der Hand: Wesentlich präzisere Justierung der Schlagkraft und glaubwürdigeres Golfgefühl. Mithilfe der ausführlichen Trainingsoption hat man sich schnell an diese Neuerung gewöhnt, aber wer es lieber klassisch mag, kann trotzdem die drei bewährten Modi nutzen. Sechs spektakuläre Golfplätze (unter anderem Cabo del Sol, Kauri Cliffs) im obligatorisch fotoähnlichen Look, Optionen en masse, die gewohnt realistische Ballphysik sowie der motivierende Karrieremodus fesseln Golfinteressierte auch für längere Zeit. Schade ist aber, dass Microsoft die grafische Gestaltung kaum aufgebohrt hat. Eklatantester Schönheitsfehler: Egal, ob Brise oder Sturm, die Flora würde den Wachen am Buckingham Palast alle Ehre machen. Dank der neuen Features sollten auch Besitzer der Championship Edition einen Kauf ins Kalkül ziehen, alle anderen Golffreunde können sowieso nichts falsch machen – es gibt keine bessere Golfsimulation als **Links 2003**.

JUSTIN STOLZENBERG

TESTURTEIL LINKS 2003

87

ENTWICKLER Microsoft	**ANBIETER** Microsoft
PREIS Ca. € 50,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ohne	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD
Individuell einstellbar

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 | Netzwerk: 8
Internet: 8 | 1 Sp./Packung

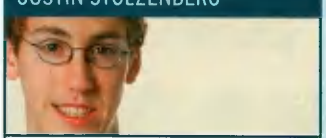
TESTCENTER
Prozessor in Megahertz:
400 | 1.000 | 2.000
Arbeitsspeicher:
64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen:
Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- + Fotorealistische Golfplätze
- + Hohe Simulationstiefe
- + Fast alles frei einstellbar
- + Neuer „Real-Time-Schwung"
- − Statische Grafik

GRAFIK	73%
SOUND	59%
STEUERUNG	91%
ATMOSPHÄRE	76%
SPIELDESIGN	86%
MEHRSPIELER	87%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie LINKS 2001 oder LINKS CHAMPION. EDITION mochten.

MEINUNG JUSTIN STOLZENBERG



Der Real-Time-Schwung hat mich begeistert.

Ich war ein wenig erleichtert, dass mir der Einstieg so leicht gemacht wurde, auch als Golf-Legastheniker konnte ich mithilfe der Übersichtskarte (siehe Bild) und besonders des Green Analyzers schnell zum Erfolg kommen. Und der neue Real-Time-Schwung hat mich richtig begeistert. Früher habe ich mal eine **Links**-Version wegen der schönen Grafik gespielt, heute würde ich es wegen der guten Spielbarkeit tun, denn im Zeitalter von DirectX 8 ist die fotorealistische Optik bei weitem nicht mehr so außergewöhnlich. Man sieht einen wirklichkeitsgetreu animierten Golfer vor Standbildern – zu wenig für die Möglichkeiten heutiger Grafikplatinen.

Mehr von ALTERNATE finden Sie auf den Seiten 109 sowie 140-143

SPARKLE

CERTIFIED NVIDIA Vendor

SP7200T6 Platinum Edition

Perfekte Technik:
- NVIDIA® GeForce4 Ti 4600
- 128 MB DDR-RAM
- Sandwich-Speicherkühler
- 300 MHz Chiptakt
- 680 MHz Speichertakt
- Video-In/Video-Out, DVI
- Hardware Monitor

Umfangreiche Software:
- Power Director Pro
- PowerDVD XP 4.0
- „Smart Install" Treiber
- Oni & 4x4 Evo Tryout
- Serious Sam
- Incoming Forces
- Midnight GT

Komplette Ausstattung:
- SCART Adapter
- DVI auf VGA Adapter
- S-Video Kabel
- ViVo Kabel

€ 339,-

SCART Adapter | DVI-VGA Adapter | S-Video Kabel | ViVo Kabel | Software-Paket | Spiele Bundle

ALTERNATE™

COMPUTERVERSAND GMBH

Telefon 01805-90 50 40 Telefax 01805-90 50 20 www.ALTERNATE.de

WWE Raw

FRAUENPOWER Diese netten Dame möchten wir lieber nicht nachts im Wald begegnen. Trish Stratus ist eine der wehrhaften Amazonen in WWE Raw.

Unter dem **Motto „Raw is War"** kommt wieder ein Wrestling-Spiel für den PC.

If you smell what the Rock is cookin'?, schallt es durch die Halle und ein Hüne schreitet schwerfällig zum Ring. Der Mann heißt Dwayne „The Rock" Johnson und ist einer der über 35 Stars in **WWE Raw**. Zusätzlich kann man selbst Kämpfer mit zahlreichen Details erstellen. Trotz der originalen Einmarsch-Videos fehlt ein wesentlicher Faktor der WWE-Atmosphäre: Zwar schreiten computergesteuerte Figuren gelegentlich während eines Kampfes ein, mit den ständig neuen Rivalitäten in der WWE hat das jedoch wenig gemein.

Die Wrestler sind zweifelsfrei zu erkennen, doch besonders die Animationen beim Gehen und die platte Publikumsgrafik enttäuschen. Besser ist der Sound – harte Metal-Klänge begleiten durch die Menüs bis zum Ring, wo Sie lautstarke Zuschauer erwarten. Jeder Ringer hat verschiedene Attacken im Repertoire (an seinen realen Kampfstil angelehnt), die sich trotz der etwas träge reagierenden Steuerung leicht ausführen lassen. Das Tutorial trägt seinen Teil zum schnellen Einstieg bei. Für höhere Wertungsweihen ist **WWE** zu abwechslungslos (Modi, Moves) und gewöhnlich – selbst das steinalte **Virtua Fighter** hat mehr auf dem Kasten. JUSTIN STOLZENBERG

TESTURTEIL WWE RAW

ENTWICKLER	Anchor/JAKKS
ANBIETER	THQ
PREIS	Ca. € 40,-
TERMIN	November 2002
USK	Ab 12 Jahren
SPRACHE	Englisch
ZIELGRUPPE	Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD	Einstellbar: 3 Stufen
MEHRSPIELER	Einzel-PC: 4, Internet: -, Netzwerk: -, 4 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 500 | 1.000 | 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- + Wrestler gut erkennbar
- + Original Einmarsch-Musik/-Videos
- − Zu träge Steuerung
- − Kaum Abwechslung
- − Veraltete Grafik/Animationen

GRAFIK	59%
SOUND	69%
STEUERUNG	62%
ATMOSPHÄRE	67%
SPIELDESIGN	62%
MEHRSPIELER	66%

59

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **VIRTUA FIGHTER** oder **SPORTS TV: BOXING** mochten.

Fila World Tour Tennis

GUMMIHAUT? Die Spieler wirken im Vergleich zu Virtua Tennis leider nicht sehr lebendig.

GEPLÄTTET Das übliche Problem mit der Publikumsdarstellung fällt auch in FILA Tennis störend auf.

Reicht die **Lizenz eines Sportartikelriesen** zur neuen Genrereferenz?

Die Kugel rast über den Court, der Gegner verpasst. War der drin? Ein prüfender Blick auf den Schiedsrichter. Er war drin – Euphorie. Geschafft, der Grand-Slam-Sieg ist perfekt! Solche Herzschlag-Momente machen Tennis so beliebt. Wie einfach man die prickelnde Stimmung einfangen kann, hat Segas **Virtua Tennis** gezeigt.

Mit ebendieser sehr hohen Netzkante hat auch **Fila World Tour Tennis** zu kämpfen. Zwar werden eine Menge Features (Karrieremodus, Trainingsoption) geboten, doch es hapert bei der Umsetzung. Die kargen Menüs stehen dem Anspruch, „unerreichte Simulationstiefe" zu bieten, im Wege – grade mal grundlegende Tennisregeln sind einstellbar. Die Grafik hinterlässt mit sauberen Animationen und größtenteils guten Texturen zwar einen insgesamt positiven Eindruck, jedoch sehen insbesondere die Spieler nicht lebensecht aus. Dagegen sind die Hallen und Stadien sehr aufwendig gestaltet. Die Steuerung reagiert oft etwas träge, daher bleiben präzise Bälle an die äußeren Ränder des Feldes geübten Spielern vorbehalten. JUSTIN STOLZENBERG

TESTURTEIL FILA WORLD TOUR TENNIS

ENTWICKLER	Hokus Pokus
ANBIETER	THQ
PREIS	Ca. € 39,95
TERMIN	Erhältlich
USK	Ohne
SPRACHE	Deutsch
ZIELGRUPPE	Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD	Einstellbar: 3 Stufen
MEHRSPIELER	Einzel-PC: 4, Internet: -, Netzwerk: -, 4 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 600 | 1.000 | 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- + Ordentliche Grafik
- + Sehr viele Features
- + Original-Ausstattung
- − Schlechtes Handling
- − Zu wenig Optionen

GRAFIK	68%
SOUND	50%
STEUERUNG	57%
ATMOSPHÄRE	43%
SPIELDESIGN	54%
MEHRSPIELER	58%

57

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **GAME, NET & MATCH** oder **VIRTUA TENNIS** mochten.

VOM TRAUMAUTO ZUM FLUCHTWAGEN IN 3,8 SEKUNDEN.

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2

Traumautos wie der Lamborghini Murciélago, Porsche Carrera GT oder Ferrari 360 Spider™ wurden entwickelt, um zu fahren. Schneller als andere zu fahren. Häng sie alle ab auf stark befahrenen Straßen mit lauernden Polizeistreifen. Aber lass dich nicht schnappen, sonst geht's für eine Weile hinter Gitter. Der Motor läuft, die Wagen warten auf dich unter **needforspeed.com**.

PlayStation 2 | XBOX | GAMECUBE | PC CD-ROM | POWERED BY: gamespy | EA GAMES

www.electronicarts.de

© 2002 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™ Marke. Electronic Arts, Need for Speed, EA GAMES und das EA GAMES-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Ferrari, Ferrari F50, Ferrari 360 Spider, Ferrari 550 Barchetta Pininfarina, sämtlich in Zusammenhang stehenden Logos und die begleitenden Designs von Ferrari F50, Ferrari 360 Spider und Ferrari 550 Barchetta Pininfarina sind Marken von Ferrari S.p.A. Die Marken Lamborghini, Diablo 6.0 VT, Murciélago und alle damit in Zusammenhang stehenden Logos werden unter Lizenz von Lamborghini Automobili S.p.A. verwendet. General Motors-Marken werden unter Lizenz von Electronic Arts Inc. verwendet. Lizenziert von der Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG unter verschiedenen Schutzrechten. Carrera GT ist eine eingetragene Marke der Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. Das BMW Logo, Markenname und Modellbezeichnungen sind Marken der BMW AG und werden unter Lizenz verwendet. "PlayStation" und das "PS"-Logo sind eingetragene Marken der Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind Marken von Microsoft Corporation in den vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern und werden unter Lizenz von Microsoft verwendet. ™, ® und das Nintendo GameCube-Logo sind Marken von Nintendo. ©2002 Nintendo. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

Top-100

Jeden Monat neu: **Die große Marktübersicht** mit allen Infos, Preisen und Wertungen.

So finden Sie sich im Einkaufsführer zurecht:

PC-Games-Top-100
Die besten Spiele aller 20 Genres.

Add-ons
Die aktuellsten Erweiterungen für die wichtigsten Spiele.

Spielesammlungen
Compilation, Bundle oder Special Edition: Hier können Sie sparen.

Die „schwarze Liste"
Die schlechtesten Titel, vor denen PC Games eindringlich warnt.

Neuerscheinungen
Alle Spiele der letzten Monate.

STRATEGIE
ECHTZEIT-STRATEGIE
vorgestellt von Rüdiger Steidle

NEUZUGANG
Age of Mythology
Da sag noch einer, Computerspiele machen dumm: Age of Mythology klärt mal kurz über einen Großteil der ägyptischen, griechischen und nordischen Götterwelt auf. Nicht nur deshalb ein absoluter Schlager.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 50,- **92**

Warcraft 3
Age of Mythology oder Warcraft 3, das ist die Frage. Keine Frage: Kaufen Sie beide, dann sind Sie auf der sicheren Seite. Warcraft wegen des Multiplayer-Modus, AoM wegen der Solo-Kampagne.
Ausgabe: 08/02 | Vivendi Universal | ca. € 45,- **92**

Battle Realms
Am 21. November erscheint das Add-on **Winter of the Wolf**. Kann der alte Vizekönig mit den acht neuen Einheiten, vier Zen-Meistern und der Kampagne gegen Warcraft bestehen?
Ausgabe: 01/02 | Vivendi Universal | ca. € 25,- **88**

Empire Earth
Nur **Empire Earth** macht dem Co-Regenten des Genres, **Age of Mythology**, in Sachen Komplexität Konkurrenz. Kein Wunder, stammt das Echtzeit-Strategiespiel doch vom **Age of Empires**-Autor.
Ausgabe: 11/01 | Microsoft | ca. € 40,- **87**

Age of Empires 2: Age of Kings
Jetzt ist er da, der Quasi-Nachfolger **Age of Mythology**. Damit gehört **Age of Kings** aber noch lange nicht zum alten Eisen. Noch immer finden sich abends Hunderte zu Multiplayer-Gefechten ein.
Ausgabe: 09/01 | Microsoft | ca. € 45,- **85**

STRATEGIE
AUFBAU-STRATEGIE
vorgestellt von Petra Maueröder

Die Sims
Tierisch gut drauf dürften alle sein, die ihren Sims **derzeit einen zutraulichen Vierbeiner ins Haus holen** – und zwar im gleichnamigen Add-on. Im Frühjahr startet übrigens Sims Online in Deutschland.
Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | ca. € 35,- **90**

NEUZUGANG
Anno 1503
Einige Designmängel verwehren dem im Vorfeld hochgelobten **Anno 1602**-Nachfolger höhere Weihen. Der erste Patch schraubt vor allem am etwas hoch angesetzten Schwierigkeitsgrad.
Ausgabe: 04/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- **88**

Black & White
Für nächstes Jahr ist die Fortsetzung des umstrittensten Spieles des Jahres 2001 angekündigt: Die Kreatur rückt mehr in den Mittelpunkt, und auch ihr Wirken als böser oder guter Gott wirkt sich stärker aus.
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | ca. € 30,- **87**

Wiggles
Nach einem Jahr reif für eine dezente Abwertung: Der 3D-Untertage-Buddelspaß mit den vorwitzigen Zwergen wird in diesen Tagen neu aufgelegt. Achtung: Gut ausgestatteter Rechner ist Pflicht!
Ausgabe: 11/01 | Infogrames | ca. € 20,- **87**

Stronghold Crusader
Für meine Zukunft seh ich wüstenrot, sagte der Kreuzritter und nahm den nächsten Kreuzzug nach Arabien: Leicht verbesserter „Nachfolger" des Burgenbau-Bestsellers – wenn nur die KI cleverer wäre.
Ausgabe: 11/02 | Take 2 | ca. € 45,- **85**

STRATEGIE
RUNDEN-STRATEGIE
vorgestellt von Rüdiger Steidle

Civilization 3
In einem Interview schwärmt der Civ-Erfinder Sid Meier doch tatsächlich von der „schicken Grafik". Das Urteil teilen wir zwar nicht, das Spielprinzip ist aber nach wie vor konkurrenzlos gut.
Ausgabe: 04/02 | Infogrames | ca. € 45,- **85**

Age of Wonders 2
Ein neuer Patch (Version 1.2) brachte einige Verbesserungen bei der Bedienung des Fantasy-Strategiespiels im **Heroes**-Stil, zahlreiche Bugfixes und einige sinnvolle Balance-Änderungen.
Ausgabe: 06/01 | Activision | ca. € 10,- **84**

Etherlords
Die Features des Nachfolgers, der Anfang nächsten Jahres erscheinen soll, klingen vertraut: **Etherlords 2** wird „nur" eine verbesserte Neuauflage der Adaption des Magic-Sammelkartenspiels.
Ausgabe: 01/02 | Jowood | ca. € 35,- **82**

Heroes of Might & Magic 4
Das Add-on, in den USA bereits erhältlich, enttäuscht Veteranen. Die angekündigten neuen Helden und Kreaturen lassen sich nur in der Kampagne rekrutieren. Nur eine Szenario-Sammlung.
Ausgabe: 06/02 | Infogrames | ca. € 40,- **81**

Call to Power 2
Sie kennen **Warcraft 3** und **Age of Mythology** schon auswendig? Sie wollen mehr Tiefe? Wie wär's mit Rundenstrategie statt Echtzeit? Den Klassiker **Call to Power 2** gibt's zum günstigen Budget-Preis.
Ausgabe: 06/01 | Activision | ca. € 10,- **81**

STRATEGIE
WIRTSCHAFTSSIMULATION
vorgestellt von Petra Maueröder

Port Royale
Die Grafik kann trotz Detailreichtum nicht mit **Anno 1503** mithalten, doch das Wirtschaftssystem ist das derzeit fortschrittlichste. Das Gratis-Add-on (auf Heft-DVD PCG 11/02) bietet Verbesserungen.
Ausgabe: 07/02 | Bigben Interactive | ca. € 45,- **88**

Die Gilde
Geschichten aus der Gruft erzählt das Add-on namens **Gaukler, Grufen und Geschütze**, das vor Weihnachten in die Läden kommt. Nicht zuletzt die staksigen Animationen der Handwerker werden überarbeitet.
Ausgabe: 04/02 | Jowood | ca. € 40,- **87**

Fußballmanager 2002
Wer erbt den Tabellenplatz der derzeitigen Fußballmanager-Referenz? Der Nachfolger **FM 2003** oder doch eher Ascarons **Anstoß 4**? Oder beide? Zum Gipfeltreffen kommt es in der nächsten Ausgabe.
Ausgabe: 12/01 | Electronic Arts | ca. € 40,- **86**

Patrizier 2
Ungemütliche Wintertage in Norddeutschland statt laue Karibiknächte: Der **Port Royale**-Vorgänger segelte vielen Konkurrenten auf und davon. Tipp: Entscheiden Sie sich für die günstige Gold-Edition.
Ausgabe: 02/01 | Infogrames | ca. € 20,- **80**

Der Industriegigant 2
Das Spiel endet im Jahr 1980 – erst im Add-on werden die technologischen Errungenschaften der 80er, 90er und das Beste von heute umgesetzt. Modelleisenbahnfans werden begeistert sein.
Ausgabe: 08/02 | Jowood | ca. € 45,- **84**

STRATEGIE
TAKTIK-SPIELE
vorgestellt von Rüdiger Steidle

Commandos 2: Men of Courage
Im persönlichen Gespräch wollten sich die Entwickler noch nicht auf einen Termin für den dritten Teil festlegen. Macht nichts: **Commandos** ist so gut, das kann man immer wieder spielen.
Ausgabe: 10/01 | Eidos Infogrames | ca. € 45,- **92**

Desperados
Glücklicherweise ist der ehemalige **Commandos**-Killer als Budget-Version wieder in den Regalen aufgetaucht, zwischenzeitlich wurde man nur noch in der Ramsch-Ecke fündig.
Ausgabe: 06/01 | Infogrames | ca. € 25,- **88**

NEUZUGANG
Robin Hood
Die Desperados-Crew verlegert die Taktik-Puzzelei in den Sherwood Forest. Am Spielablauf hat sich wenig geändert, auch wenn nun Pfeil und Bogen statt Revolver die Wachen ausschalten.
Ausgabe: 12/02 | Wanadoo | ca. € 40,- **82**

NEUZUGANG
Platoon
Der Vietnam-Krieg in ungewöhnlicher Form: Das Echtzeit-Strategiespiel lässt Sie ein Platoon durch die Wälder Vietnams steuern. Innovativ: Jeder Soldat hat eine eigene Persönlichkeit.
Ausgabe: 12/02 | Ubi Soft | ca. € 50,- **80**

Commandos
Mit **Commandos** legte Pyro den Grundstein für ihren Ruf als Ausnahme-Taktiker. Mit **Praetorians** wollen sie ihn demnächst erneut unter Beweis stellen. Diesmal mit Legionären statt Green Berets.
Ausgabe: 07/98 | Eidos Infogrames | ca. € 30,- **79**

ACTION
EGO-SHOOTER
vorgestellt von Christian Müller

Unreal Tournament 2003
Mal ehrlich! Nach vier Jahren CS ist die Zeit mehr als reif für einen neuen Multiplayer-Shooter. Beweise? Das **UT2003**-Special auf der PCG-DVD mit jeder Menge neuer Maps und Tools der Fan-Gemeinde.
Ausgabe: 11/02 | Infogrames | ca. € 45,- **92**

Jedi Knight 2: Jedi Outcast
Bald bekommt der **Star Wars**-Shooter Konkurrenz aus dem eigenen Haus. Die Borg assimilieren bald wieder, denn mit **Star Trek: Elite Force 2** hat Activision eine Action-Saga der Extraklasse in Arbeit.
Ausgabe: 05/02 | Activision | ca. € 50,- **90**

NEUZUGANG
No One Lives Forever 2
Ausgabe: 12/02 | Vivendi Universal | ca. € 45,- **90**

Medal of Honor: Allied Assault (dt.)
Superspannend, eindringlich erzählt und alles andere als ein „Killerspiel". Mit **Soldat James Ryan**-Atmosphäre erwartet Sie ein Spielerlebnis der Gänsehaut- und „Mein-Gott!"-Klasse. Technisch 1A.
Ausgabe: 02/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- **87**

Aliens vs. Predator 2
Sind Sie Gänsehaut-Liebhaber? Mögen Sie es, zusammenzucken? Spaß. Angst zu haben? Dann ist hier das Richtige: Wir empfehlen Vivendis Außerirdischen-Spektakel für lange Herbstabende.
Ausgabe: 12/01 | Vivendi Universal | ca. € 45,- **85**

ACTION
TAKTIK-SHOOTER
vorgestellt von Dirk Gooding

Operation Flashpoint
In puncto Technik muss sich **Operation Flashpoint** aktuellen Genre-Vertretern wie **Battlefield 1942** oder **Ghost Recon** geschlagen geben. Spielerisch hat der Taktik-Opa aber immer noch die Nase vorn.
Ausgabe: 07/01 | Codemasters | ca. € 45,- **89**

Battlefield 1942
Immer mehr Server, immer mehr Spieler. Laut einer Spieler-Statistik auf www.gamespy.com ist **Battlefield 1942** nach **Half-Life/Counter-Strike** schon jetzt der meistgespielte Shooter im Internet.
Ausgabe: 11/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- **87**

Counter-Strike 1.5
Mit Infos über neue Waffen in **Counter-Strike 1.6** versetzte ein Mitarbeiter von Valve die Spielergemeinde in helle Aufruhr. Wann das Update veröffentlicht wird, ist noch nicht bekannt.
Ausgabe: 02/01 | Vivendi Universal | ca. € 15,- **84**

Ghost Recon
Fast ein Jahr hat der Taktik-Shooter **Ghost Recon** mittlerweile auf dem Buckel. Fans können sich nun auf Nachschub freuen: Das Add-on **Island Thunder** steht in den Regalen. Test in dieser Ausgabe.
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | ca. € 45,- **83**

Project I.G.I.
Project I.G.I. feiert demnächst seinen zweiten Geburtstag. Dass es immer noch in unserer Referenzliste vertreten ist, liegt vor allem an den spannenden, aber knüppelschweren Missionen.
Ausgabe: 01/01 | Eidos | ca. € 20,- **82**

ACTION
ACTION-ADVENTURES
vorgestellt von Thomas Weiß

Mafia: City of Lost Heaven
Angeblich hätte es den Patch für KI und Multiplayer bereits im September geben sollen. Sollen. Macht nix. Wir hoffen und spielen weiter **Mafia**, das Spiel ist auch ohne Patch genial.
Ausgabe: 10/02 | Take 2 | ca. € 45,- **89**

Deus Ex
J. C. Denton ist berühmt: Erstens in **Deus Ex**, das wir zum besten Spiel gewählt haben, zweitens im Kinofilm, der von **Spider-Man**-Produzentin Laura Zinski umgesetzt wird.
Ausgabe: 10/01 | Eidos | ca. € 20,- **89**

Grand Theft Auto 3
GTA 3 ist sowohl auf dem PC als auch auf der PS2 ein gigantischer Erfolg. Deshalb: Wir gehen trotz fehlender offizieller Ankündigung davon aus, dass **GTA: Vice City** für den PC erscheint.
Ausgabe: 07/02 | Take 2 | ca. € 45,- **89**

System Shock 2
Der Klassiker von Warren Spector, **System Shock 2**, vereint wie **Deus Ex** perfekt Rollenspielelemente und Action – und gehört deshalb in jede gut sortierte Spielesammlung.
Ausgabe: 10/99 | Electronic Arts | ca. € 15,- **86**

Hitman 2
Für moralisch Gefestigte: In **Hitman 2** sind Sie ein Profikiller, der selbst mit einem Presslufthammer lautlos töten könnte. Nicht, dass es dieses Werkzeug im Spiel geben würde.
Ausgabe: 11/02 | Eidos | ca. € 40,- **85**

ACTION
SCIFI-ACTION
vorgestellt von Thomas Weiß

Aquanox
Wenn Sie den Nachfolger zum Unterwasser-Shooter **Aquanox, Aquanox Revelation**, einmal in Bewegung sehen möchten: Auf unserer Cover-DVD befindet sich ein informatives Video.
Ausgabe: 08/02 | Fishtank | ca. € 20,- | **85**

Mechwarrior 4: Vengeance
Wurde aber auch Zeit: Im November dieses Jahres soll **Mechwarrior: Mercenaries** erscheinen. Bis es so weit ist, können Sie ja noch mal den Mix aus Action und Taktik spielen: **Vengeance**.
Ausgabe: 01/02 | Microsoft | ca. € 30,- | **85**

Starlancer
Sie haben die Wahl: Das **Wing Commander**-Erbe **Starlancer** ist auch in Microsofts Action Pack oder in Ubi Softs umfangreichem Spielepaket Gold Games 6 für 30 Euro erhältlich.
Ausgabe: 01/02 | Microsoft | ca. € 35,- | **84**

Crimson Skies
Zusammen mit **Metal Gear Solid** und **Starlancer** im Microsoft Action Pack: **Crimson Skies**. In der actionreichen Doppeldecker-Simulation gibt's auch eine spannende Story zum Verfolgen.
Ausgabe: 11/01 | Microsoft | ca. € 35,- | **83**

X: Beyond the Frontier
Falls Ihnen **I-War 2** zu schwer ist: Im **Elite**-Ableger **X: Beyond the Frontier** schlagen Sie spannende Weltraumschlachten, handeln und treiben eine epische Story voran.
Ausgabe: 09/01 | THQ | ca. € 10,- | **80**

ACTION
MILITÄR-SIMULATIONEN
vorgestellt von Harald Wagner

Eurofighter Typhoon
Die USA liebäugeln mit dem Krieg, der PC-Spieler darf das auch: aus sicherer Höhe Bomben werfen, Raketen abfeuern und Migs verfolgen. Spannende Missionen und gute Grafik.
Ausgabe: 02/02 | Koch Media | ca. € 15,- | **88**

Comanche 4
Näher an der Action ist man in einem Hubschrauber. Wenn das Boden-MG-Feuer ums Cockpit pfeift, ist Spannung angesagt. Einsteigerfreundliche Actionsimulation mit detaillierter Grafik.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 30,- | **83**

B-17 Flying Fortress 2
Wer am Bombenwerfen Gefallen gefunden hat, kann hier die Feinheiten erlernen und die Aufgaben des gesamten Teams übernehmen: vom Bordschützen bis hin zum Sani. Anspruchsvolle Flugsim.
Ausgabe: 01/01 | Infogrames | ca. € 15,- | **82**

Panzer Elite Special Edition
Für bodenständige Typen gibt's dann noch den Panzerkampf. Schlechte Sicht und schwache Waffen verdeutlichen stets die Gefahr. Dank etlicher Editoren und Mods noch immer nicht veraltet.
Ausgabe: 11/01 | Jowood | ca. € 25,- | **80**

IL-2 Sturmovik
Spannung ist nicht Ihr Ding? Diese Flugsimulation zeigt die Jagd- und Bombenfliegerei des Zweiten Weltkriegs mit besten Grafiken und unzähligen ideenlosen Missionen.
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | ca. € 40,- | **77**

ACTION
GESCHICKLICHKEIT
vorgestellt von Thomas Weiß

Rayman 2: The Great Escape
Rayman hat zwar keine Arme und Beine, sondern nur Hände und Füße, flitzt aber trotzdem flink wie ein Wiesel durch die quietschbunten, kindgerecht aufbereiteten Levels des klassischen Jump & Runs.
Ausgabe: 04/02 | Ubi Soft | ca. € 10,- | **83**

Adventure Pinball
Flipper mal anders: In **Adventure Pinball** flippern Sie sich durch eine prähistorische Insel, die dank **Unreal**-Engine in hübscher 3D-Grafik erstrahlt. Wer Flipper mag, muss unbedingt zugreifen.
Ausgabe: 06/01 | Electronic Arts | ca. € 30,- | **79**

Ballerburg
Ein bisschen nach links – nein, nein, das war zu viel! Wieder ein Stückchen nach rechts, noch einen Millimeter ... jetzt: Feuer! Wer die Kanone richtig justiert und die gegnerische Burg trifft, gewinnt.
Ausgabe: 01/02 | Ascaron | ca. € 35,- | **78**

Sheep, Dog 'n' Wolf
Manchmal verderben einfarbige Texturen den Spielspaß. Doch es gibt Spiele, in denen diese Technik die kunterbunte Comic-Atmosphäre unterstreicht: In **Sheep, Dog 'n' Wolf** zum Beispiel.
Ausgabe: 11/01 | Infogrames | ca. € 45,- | **78**

Star Monkey
Ein Mann, ein Raumschiff, eine Million Gegner: In **Star Monkey** steuern Sie einen kleinen Raumer, der bis an die Zähne bewaffnet ist, aus der klassischen Draufsicht durch eine feindliche Alien-Welt.
Ausgabe: 11/01 | smallrockets.com | ca. € 15,- | **75**

ABENTEUER
ADVENTURES
vorgestellt von David Bergmann

Flucht von Monkey Island
Erstmals löst **Süßwasser-Matrose Guybrush** Rätsel in der dritten Dimension. Die erinnern zum Glück ebenso wie der einzigartige Humor an die „gute alte Zeit" und machen das Spiel zur klaren Empfehlung.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **84**

Grim Fandango
Wenn Klappergestell und Totengräber Manny Calavera in **Grim Fandango** klassisch knackige Rätsel löst und der Humor knochentrocken ist, dann fühlen sich nicht nur echte Tim-Schafer-Fans heimisch.
Ausgabe: 01/99 | THQ | ca. € 25,- | **81**

Das Geheimnis der Druiden
Knifflige Rätsel und eine dichte Atmosphäre sind die Bausteine, die das Lösen des Geheimnisses so interessant machen. Eine spannende Geschichte gibt's ansprechend inszeniert obendrauf.
Ausgabe: 04/01 | CDV | ca. € 15,- | **78**

Monkey Island 3
Der letzte Teil der Adventure-Reihe, der noch in 2D daherkam. Technisch zwar nicht mehr auf der Höhe der Zeit, spielerisch jedoch von den meisten Titeln unerreicht. Wer's noch nicht hat, schlägt zu.
Ausgabe: 01/98 | THQ | ca. € 10,- | **78**

Gabriel Knight 3
Sie haben ein Faible für mystische Geschichten und Grusel-Stories? Dann ist **Gabriel Knight** mit seiner Mischung aus intriganter Handlung und ansprechenden Rätseln vermutlich genau das Richtige für Sie.
Ausgabe: 05/02 | Vivendi Universal | ca. € 15,- | **72**

ABENTEUER
ROLLENSPIELE
vorgestellt von Harald Wagner

Morrowind
Die derzeit größte Spielewelt wird dank Fan-Plugins täglich größer. Und noch in diesem Jahr wird das offizielle Add-on **Tribunal** einen neuen Kontinent zur Spielwiese hinzufügen.
Ausgabe: 07/02 | Ubi Soft | ca. € 40,- | **91**

Baldurs Gate 2
Zwar ist die spielerische Freiheit für ein Rollenspiel vergleichsweise gering, dafür sind Hintergrundgeschichte, Haupt- und Neben-Quests sowie die Charaktere nach wie vor ungeschlagen.
Ausgabe: 11/00 | Virgin Interactive | ca. € 25,- | **89**

Gothic
Nicht zuletzt wegen der erbaulichen Preispolitik bleibt das atmosphärisch dichte **Gothic** ein Dauerbrenner. Das wird sich ändern: Noch in diesem Jahr erscheint der Nachfolger.
Ausgabe: 03/02 | Shoebox | ca. € 10,- | **85**

Icewind Dale 2
Neu auf dem Markt, technisch aber längst veraltet. Dafür stimmt der Inhalt dieses klassischen Rollenspiels: In der spannenden Story können sich die Charaktere bestens entwickeln.
Ausgabe: 11/02 | Virgin Interactive | ca. € 40,- | **84**

Neverwinter Nights
Der Preis der Freiheit: Bei den zahllosen Neben-Quests ist das Hauptabenteuer kaum zu finden. Die zahllosen Plugins tragen das ihre dazu bei.
Ausgabe: 08/02 | Infogrames | ca. € 40,- | **84**

ABENTEUER
ACTION-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Dirk Gooding

Dungeon Siege
Viel Action, wenig Story. Dass **Dungeon Siege** dennoch das beste Action-Rollenspiel ist, liegt an der hübschen 3D-Grafik, der einfachen Bedienung und dem grandiosen Sound. Ideal für Einsteiger.
Ausgabe: 06/02 | Microsoft | ca. € 49,- | **88**

Diablo 2
Diablo 2 dürfte vor allem diejenigen ansprechen, die auf das düstere Ambiente des ersten Teils abfahren. Doch auch Charakterentwicklung und Mehrspielermodus sind bis heute unerreicht.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi Universal | ca. € 20,- | **86**

Vampire: Die Maskerade
Die Geschichte rund um den Vampir Christof gehört zum Besten, was das Action-Rollenspiel-Genre zu bieten hat. Und auch die Technik von **Vampire: Die Maskerade** ist noch lange nicht veraltet.
Ausgabe: 06/01 | Activision | ca. € 15,- | **81**

Darkstone
Für Spieler mit schmalem Geldbeutel ist das drei Jahre alte **Darkstone** mit lumpigen 15 Euro immer noch eine Empfehlung wert. Wer über kleinere Designmängel hinwegsieht, bekommt ein solides Rollenspiel.
Ausgabe: 10/99 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **78**

Nox
Westwoods Action-Rollenspiel **Nox** ging ursprünglich als **Diablo**-Konkurrent ins Rennen, konnte sich aber nie die große Fangemeinde des Blizzard-Klassikers erspielen. Als Budget-Titel ein Geheimtipp.
Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **77**

ABENTEUER
ONLINE-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Dirk Gooding

Dark Age of Camelot
Dank der überschaubaren Welt ist **Dark Age of Camelot** ideal für Anfänger, die mal Online-Rollenspiel-Luft schnuppern wollen. Ende des Jahres kommt das grafisch rundemeuerte Add-on **Shrouded Isles**.
Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | ca. € 30,- | **84**

Anarchy Online
Von der bugverseuchten Erstveröffentlichung hat sich das futuristische Online-Rollenspiel **Anarchy Online** nie so richtig erholt. Hoffentlich klappt es bei dem geplanten Add-on reibungsloser.
Ausgabe: 11/01 | Funcom | ca. € 30,- | **81**

Everquest
Der Großvater der 3D-Rollenspiele zeigt deutliche Abnutzungserscheinungen. Auch die kürzlichen Änderungen am Spieldesign ändern wenig daran, dass **Everquest** in die Jahre gekommen ist.
Ausgabe: 04/02 | Ubi Soft | ca. € 40,- | **80**

Asheron's Call
Asheron's Call war Microsofts Antwort auf **Everquest** – leider konnten sich viele Online-Rollenspieler nicht mit dem Titel anfreunden. Der zweite Teil soll besser werden – vor allem grafisch.
Ausgabe: – | Microsoft | ca. € 50,- | **73**

Ultima Online
Ultima Online ist vor allem für Spieler mit älteren PCs empfehlenswert. Hinter der für heutige Maßstäbe bescheidenen 2D-Grafik versteckt sich ein ausgereiftes Rollenspiel inklusive riesiger Spielwelt.
Ausgabe: 06/01 | Electronic Arts | ca. € 20,- | **71**

SPORT
SPORT-SIMULATIONEN
vorgestellt von Justin Stolzenberg

Virtua Tennis
Leuchtend gelbe Filzbälle mag man, oder man mag sie nicht. Wer sie so richtig hasst, kann in **Virtua Tennis** stundenlang auf die Dinger einprügeln und sie in engmaschige Netze schleudern.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | ca. € 45,- | **86**

NEUZUGANG
Links LS 2003
Wer doch eher den Missmut über seine Gummi-Allergie zum Ausdruck bringen will, kann auch auf solche Bälle eindreschen. Und das sogar mit **Links** und in hübscher Umgebung.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 50,- | **85**

Links Championship Edition
Neue Besen kehren gut, alte Spiele sehen schlecht aus. Wer diesen Vorurteilen glaubt, wird mit der **Championship Edition** erkennen, dass eine perfekte Grafik auch nach einem Jahr noch perfekt ist.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | ca. € 45,- | **85**

Jimmy White's Cueball World
Mädchen schminken sich, wenn sie sich einbilden, erwachsen zu sein. Coole Jungs spielen Billard in verrauchten Kneipen. Die Uncoolen üben das Billardspielen lieber zu Hause.
Ausgabe: 02/02 | Virgin Interactive | ca. € 35,- | **84**

Tennis Master Serie
Love-15-30-45-Game. Wer sich solch eine Zahlenreihe ausdenkt, der zieht auch weiße Socken an. Wollen Sie Stil bewahren, spielen Sie besser mit schwarzen Socken am heimischen PC.
Ausgabe: 01/02 | Virgin Interactive | ca. € 40,- | **82**

SPORT
FUSSBALL-SPIELE
vorgestellt von Justin Stolzenberg

NEUZUGANG
FIFA 2003
Kaum zu glauben, aber die Innovationen bei Electronic Arts häufen sich. Der neue FIFA-Sprössling glänzt neben der perfektionierten Grafik mit einer von Grund auf renovierten Steuerung.
Ausgabe: 12/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **90**

FIFA 2002
Simulation pur: Nach dem eher fun-lastigen Vorgänger setzt die 2002er-Ausgabe der **FIFA**-Reihe mit einem neuen **Pass-System** und erneuerter Spieler-KI voll auf Realismus.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **85**

FIFA Weltmeisterschaft 2002
Wer weiß noch, welche 16 Mannschaften im Achtelfinale standen? Sehr gut, dann empfehlen wir **FIFA WM 2002** als Gedächtnisstütze und nach wie vor gutes Fußballspiel.
Ausgabe: 06/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **84**

FIFA 2001
2001 horchten alle Arcade-Fussball-Freunde auf. Artistik und halsbrecherische Einlagen en masse – wenig realistisch, dafür sehenswert und sogar auf Dauer unterhaltsam.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | ca. € 30,- | **79**

FIFA 2000
Richtig alt, aber immer noch richtig gut: **FIFA 2000** begeistert mit einfachem Gameplay und einem mittlerweile sehr günstigen Preis. Leider nur noch mit sehr viel Glück zu finden.
Ausgabe: 11/99 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **73**

SPORT
AMERICAN SPORTS
vorgestellt von David Bergmann

Madden NFL 2003
Das Gameplay simpler, die Präsentation besser und die Gegner schlauer ... **Madden NFL 2003** ist die konsequente Weiterentwicklung des Vorgängers und wird damit für echte Fans zum Pflichtkauf.
Ausgabe: 08/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **90**

NHL 2003
Wer Eishockey mag, wird **NHL 2003** lieben. Klingt abgedroschen, ist aber so. Diverse Verbesserungen (nur im Detail) lassen den Vorgänger hinter sich und keine andere Wahl beim Spielekauf.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **89**

NBA Live 2001
Der einzige Titel anno 2001 in dieser Auflistung. Doch trotz fortgeschrittenem Alter gibt es im Bereich der Basketball-Simulationen noch immer keine bessere Wahl als die Referenz aus dem Hause EA.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 20,- | **89**

NHL 2002
Sie sind nicht bereit, für **NHL 2003** den Vollpreis zu zahlen, wollen aber ab aufs digitale Glatteis? In Kürze gibt's diesen unwesentlich schlechteren Vorgänger zum Taschengeldtarif.
Ausgabe: 11/01 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **88**

Madden NFL 2002
Auch die ehemalige Football-Referenz kommt in preisgünstiger Neuauflage auf den Markt. Wer mit Abstrichen bei Präsentation und Gameplay leben kann, der spart am Geld und nicht am Spielspaß.
Ausgabe: 09/01 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **87**

SPORT
MOTORSPORT
vorgestellt von Justin Stolzenberg

Colin McRae Rally 2
Die Fliegen kleben bei Ihnen an den Seitenscheiben? Dann ist **Colin McRae Rally 2** das richtige Rallye-Spiel für Sie. Trotz des hohen Alters noch immer die beste Simulation.
Ausgabe: 01/01 | Codemasters | ca. € 15,- | **87**

Grand Prix 4
Die Fliegen kleben bei Ihnen auf dem Visier? Die Hochgeschwindigkeitsrennen der Formel 1 bringen Ihr Blut in Wallung? Mit **Grand Prix 4** können Sie im Kiesbett Probe liegen!
Ausgabe: 08/02 | Infogrames | ca. € 40,- | **85**

Moto Racer 3
Die Fliegen kleben bei Ihnen zwischen den Zähnen? In **Moto Racer 3** erfahren Sie, dass alle sieben nennenswerten Motorradsportarten eine eigene Steuerung vorzuweisen haben.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **82**

Rally Championship 2002
Sie haben nirgends Fliegen kleben? Dann ist das vergleichsweise behäbige **Rally Championship 2002** mit seinen schönen Strecken zum Genießen die passende Rallye-Simulation für Sie.
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | ca. € 45,- | **82**

Rally Trophy
Bei Ihnen sind die **Fliegen** schon zu Staub zerfallen? In **Rally Trophy** bugsieren Sie historisch akkurat stromlinienförmige und abwechslungsreich zu fahrende Fahrzeuge über die Pisten.
Ausgabe: 12/01 | Jowood | ca. € 40,- | **82**

SPORT
FUNSPORTS & RENNSPIEL
vorgestellt von Harald Wagner

Tony Hawk's Pro Skater 3
Zeitgeist: Musik, Sprache, Kleidung und Sport – welch spaßige Mischung dies ergeben kann, zeigt diese schnelle Skateboard-Simulation. Nur für reflexstarke Joypad-Akrobaten geeignet.
Ausgabe: 05/02 | Activision | ca. € 40,- | **91**

Need for Speed: Porsche
Lenkrad-Akrobaten sollten sich stattdessen an einem richtigen Gefährt austoben. Sämtliche Serien-Porsches der letzten 50 Jahre stehen für unterschiedlichste Rennen zur Verfügung.
Ausgabe: 05/00 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **85**

Tony Hawk's Pro Skater 2
Kulturhistorie: Musik, Sprache, Kleidung und Sport vor knapp zwei Jahren. Die ältere Version von **Pro Skater** sieht nicht so gut aus, fährt sich aber völlig identisch wie Tony Hawk 3.
Ausgabe: 01/01 | Activision | ca. € 10,- | **85**

NEUZUGANG
Need for Speed: Hot Pursuit 2
Weniger realistisch als NfS: Porsche, dafür aber weitaus spaßiger zu fahren. Da die Programmierer auf jegliches Beiwerk verzichtet haben, ist Hot Pursuit 2 das schnellste NfS aller Zeiten.
Ausgabe: 12/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **82**

Crazy Taxi
Wer es weniger realistisch mag, darf Taxi fahren. Schrillbunte Grafiken, zum Missachten gemachte Verkehrsregeln und null Fahrgefühl laden zum actionreichen Zeitvertreib.
Ausgabe: 09/01 | Vivendi Universal | ca. € 40,- | **81**

ZUSATZ-CDS UND ADD-ONS VON A-Z

BG II: Thron des Bhaal
Kein echter Rollenspielfan sollte das Add-on zum Kult-RPG Baldur's Gate 2 verpassen. Hier wird nicht nur die epische Geschichte fortgesetzt, sondern Sie erreichen höhere Erfahrungsstufen und häufen noch mehr Schätze an.
09/01 | Virgin Interactive | ca. € 25,- **91**

Diablo 2: Lord of Destruction
Diablo 2 ist durchgespielt und Ihre Maus hat noch nicht schlappgemacht? Dann stürzen Sie sich schleunigst in den fünften Akt, der im Add-on Lord of Destruction die Geschichte um den finsteren Höllenfürst fortsetzt.
08/01 | Vivendi Universal | ca. € 30,- **90**

Die Siedler 4: Die Trojaner
Es wurde wieder! Im zweiten Add-on dürfen Sie nicht nur die Geschicke der titelgebenden Trojaner in die Hand nehmen und vier neue Kampagnen spielen, sondern sich auch mit Freunden im Kooperationsmodus austoben.
02/01 | Ubi Soft | ca. € 20,- **82**

Die Sims: Party ohne Ende
Wenn Sie nach einer durchzechten Nacht aufwachen und sich an nichts mehr erinnern, hilft Ihnen vielleicht dieses Add-on auf die Sprünge. Hier können Sie mit partywütigen Sims die Geschehnisse des Vorabends nachstellen.
05/01 | Electronic Arts | ca. € 20,- **79**

Die Sims: Urlaub total!
Und gleich anschließend planen Sie zur Entspannung Ihren Traumurlaub. Ob Pistenspaß, Skiurlaub oder Strandpromenade ... Die Sims investieren Ihr sauer verdientes Geld in alle erdenklichen Reiseziele und haben Spaß dabei.
05/01 | Virgin Interactive | ca. € 25,- **77**

EE: Zeitalter der Eroberungen
Das Add-on bietet neben drei neuen Kampagnen die Erfüllung des ältesten Wunsches der Menschheit: In der 15. Kampagne des Spiels dürfen Sie das Weltall besiedeln und den Krieg der Sterne nachspielen.
11/02 | Vivendi Universal | ca. € 33,- **86**

NEUZUGANG

Ghost Recon: Island Thunder
Mit acht Einzelspielerlevels, fünf Mehrspielerkarten, zwölf Waffen und zwei Mehrspielermodi bietet Island Thunder leider nur das Mindeste, was man von einer Erweiterung eines der besten Taktik-Shooter erwarten kann.
Ausgabe: 09/02 | Codemasters | ca. € 30,- **86**

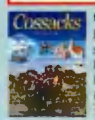
Op. Flashpoint: Resistance
Diesmal geht's auf der Insel Nagova zur Sache. Das Spiel bietet herausfordernde, die Geschichte packend und spannend. Echte Operation Flashpoint-Fans werden aber auch nach diesem Add-on noch Lust auf mehr haben.
09/02 | Codemasters | ca. € 30,- **87**

Tropico: Paradise Island
Zurück an der Arbeit! Für alle Ex-Diktatoren, die sich inzwischen mit einem lebenslangen Vorrat an kubanischen Zigarren zur Ruhe gesetzt haben, gibt's jetzt in insgesamt 20 neuen Missionen frisches Aufbau-Futter.
03/02 | Take 2 | ca. € 25,- **82**

Alarmstufe Rot 2 – Yuris Rache
Command & Conquer: Generals steht vor der Tür. Wer sich einstimmen möchte, dem bietet das Add-on sage und schreibe 30 neue Einheiten sowie eine spannende und nicht ganz ernst gemeinte Hintergrundgeschichte.
12/01 | Electronic Arts | ca. € 35,- **82**

NEUZUGANG

Battle Realms: Winter o.t. Wolf
Durch acht neue Einheiten, vier neue Zen-Meister, neue Landschaftsgrafiken wie Winter (längeres Reiswachstum), Spuren im Schnee und vereinfachte Kampf- und Kameralsteuerung ist das Add-on ein Must-Have.
12/02 | Vivendi Universal | ca. € 30,- **71**



Cossacks: The Art of War
Einer geht noch! Auch im Add-on zum Echtzeitstrategiespiel Cossacks führen Sie auf historisch korrekten Schauplätzen neue Armeen in den Krieg. Neben den fünf neuen Missionen glänzt der erweiterte Mehrspielermodus.
12/01 | CDV | ca. € 35,- **77**

Die Siedler 4 Mission-Disk
Mit Wikingern, Römern und den Maya wusein Sie hier durch die Gegend und stellen in neuen Missionen Ihr Aufbau-Geschick unter Beweis. Leider gibt's darüber hinaus nicht so schicke Neuerungen wie in Die Trojaner.
09/01 | Ubi Soft | ca. € 20,- **81**

Die Sims: Hot Date
Im Add-on Hot Date lassen Sie Ihre Sims fürten ohne Unterlass. Aber auch wenn hier gebaggert, geknutscht und geturnt wird, bleibt das wenigen doch immer jugendfrei. Kinder gibt's auch, wie im echten Leben.
01/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- **81**

Die Sims: Tierisch gut drauf
Auf den Hund kommen Ihre virtuellen Familien mit diesem Add-on zum Dauerbrenner. Sie können im neuesten Karrierezweig als Tierarzt viel Geld verdienen oder den Kleinen süße, pelzige Spielkameraden schenken.
11/02 | Electronic Arts | ca. € 24,- **71**

Ghost Recon: Desert Siege
In diesem packenden Add-on bekämpfen Sie zusammen mit Ihrer Spezialeinheit Unruhen im fernen Afrika, die aufgrund einer Hungersnot ausgebrochen sind. Die zehn Missionen sind spannend und anspruchsvoll. Volltreffer!
05/02 | Ubi Soft | ca. € 25,- **79**

Op. Flashpoint: Red Hammer
Der Name ist Programm. Hier schlüpfen Sie in die Rolle eines ehemaligen russischen Soldaten. Mit satten zehn Missionen und einem Strategie-Guide ist das Add-on wesentlich umfangreicher als Flashpoint: Resistance.
02/02 | Codemasters | ca. € 20,- **85**

Patrizier 2: Aufschwung der Hanse
Süßwasser-Matrosen freuen sich vor allem über eine aufpolierte Optik der Handelssimulation. Außerdem bieten ein erweiterter Mehrspielermodus, der neue Kanonaditor und neue Kameramöglichkeiten frisches Futter.
12/01 | Infogrames | ca. € 30,- **85**

Sudden Strike: Forever
Wer nach dem herausfordernden Sudden Strike noch nicht genug hat, der hat mit diesem Add-on genug Beschäftigung. Neue Einheiten, Kampagnen und Mehrspielerkarten schicken Hobby-Feldherren zurück aufs Schlachtfeld.
05/01 | CDV | ca. € 30,- **79**

Zeus: Poseidon
Als Herrscher von Atlantis können Sie Ihr Reich mal so richtig untergehen lassen – oder es zu alter Blüte führen. Das Add-on des ohnehin schon umfangreichen Aufbau-Strategiespiels Zeus bietet stundenlangen Spielspaß.
09/01 | Vivendi Universal | ca. € 30,- **81**

SPIELESAMMLUNGEN NACH WERTUNGEN

Gold Games 6
Alles drin: Siedler 4, Gothic, Starlancer, Grandia 2, Motocross Madness 2, Pool of Radiance, Rally Championship 2002, Battle Realms, Rayman M, Silent Hunter 2, Evil Twin, Conflict Zone, Warlords Battlecry 2, El Dorado und Schiene&Straße.
Ubi Soft | ca. € 35,- **88**

Diablo 2 Battle-Chest
Auch wenn Hardcore-Rollenspieler Diablo nie in ihr Herz schließen werden, sollten sie einen Blick auf diese Sammlung werfen: Diablo 2, das Add-on Lord of Destruction und das offizielle Lösungsbuch sorgen für jede Menge Actionspaß.
Vivendi Universal | ca. € 45,- **86**

Age of Empires 2 Gold Edition
Zwar gehen 55 Euro nach dem Release des Nachfolgers nicht mehr als Schnäppchen durch, das Hauptprogramm des Echtzeit-Strategiespiels plus Add-on können dennoch monatelang unterhalten.
Microsoft | ca. € 55,- **88**

Patrizier 2 Gold-Edition
Die Wirtschaftssimulation Patrizier 2 samt dem Add-on Aufschwung der Hanse ist eine uneingeschränkte Empfehlung an alle WiSim-Fans. So lange und so schön kann man sonst nirgendwo ein Handelsimperium aufbauen.
Infogrames | ca. € 28,- **85**

Microsoft Action Pack
Nur für Überden-Tellerand-Blicker: Der Weltraum-Shooter Starlancer, das Action-Adventure Metal Gear Solid und die actionlastige Flugsimulation Crimson Skies gehen in diesem Action-Pack eine ungewöhnliche Ehe ein.
Microsoft | ca. € 35,- **84**

Tropico Gold Pack
Als Diktator einer Bananenrepublik können Sie tun und lassen, was Sie wollen. Und damit Sie das auch sehr lange tun bzw. lassen können, hat Take 2 Tropico und das Add-on Paradise Island zu einem Gesamtpaket verschmolzen.
Take 2 | ca. € 30,- **84**

Ghost Recon: Collector's Pack
Rainbow Six und kein Ende: Zwar verzögert sich Raven Shield bis Anfang 2003, doch mit dem Collector's Pack zu Ghost Recon sollte das Warten leicht fallen: Es enthält zusätzlich das Add-on Desert Siege und massig Bonusmaterial.
Ubi Soft | ca. € 50,- **83**

Play the Games Vol. 3
15 Oldies: Outcast, Silver, Die Völker, Dnver, Fritz 5.32, Tomb Raider 3, Dark Project, Commandos HFL, Supreme Snowboarding, Ultima Online Renaissance, Dungeon Keeper 2, Sports Car GT, Dune 2000, Warzone 2100 und Populous 3.
Eidos | ca. € 35,- **83**

Anstoß Meister-Edition
Anstoß 4 lässt auf sich warten – also los, mit dem Vorgänger noch mal ins Trainingslager! Die ebenfalls in der Meister-Edition enthaltene Fußball-Simulation Anstoß Action kann mit der Wirtschaftssimulation kombiniert werden.
Infogrames | ca. € 35,- **81**

Pharao Gold
Den Nil austrinken, Pyramiden bauen, Städte bauen, Götter ärgern, Gold einsammeln, Steuern erheben – in dem Aufbau-Strategiespiel Pharao und dessen Add-on Kleopatra können sie fast alles aus dieser Aufzählung.
Vivendi Universal | ca. € 33,- **81**

EFT: Operation Icebreaker
Eurofighter Typhoon, eine der wenigen guten Flugsimulationen der letzten Zeit, gibt's zusammen mit dem Add-on Operation Icebreaker zum Spärpreis von 25 Euro. Spannende Missionen in einem echten Karrieremodus.
Rage Software | ca. € 25,- **87**

Play the Games Vol. 4
15 Spiele, die jeder braucht: Unter anderem Grand Prix 3, Worms Armageddon, Streetwars, Slave Zero, V-Rally 2, Frontschweine, Sim City 3000, Theme Park World, Urban Chaos, Tomb Raider 4, Daikatana und Commandos.
Infogrames | ca. € 35,- **86**

Anno 1602 Königsedition
Anno 1503 wird seit kurzem verschifft, aber dennoch dürfte das mittlerweile Bug-freie Rundumsorglos-Paket mit Anno 1602 und dem Add-on Neue Inseln, Neue Abenteuer vielen Spielern lieber sein.
Infogrames | ca. € 20,- **85**

Die Siedler 4 Gold
Beide Add-ons, das Hauptprogramm, zwei Mini-Spiele und umfangreiches Bonus-Material gehen dem Aufbau-Fetischisten die volle Wusel-Ordnung. Genauso stellt man sich ein gelungenes Gold-Pack vor!
Ubi Soft | ca. € 50,- **85**

Mech Collection 1.0
Microsoft bringt metallene Kampftitanen auf Ihren Bildschirm. Die Mech Collection enthält das strategische Action-Spiel Mech Warrior 4 mitsamt des Add-ons sowie des Echtzeit-Strategie-Ablegers Mech Commander 2.
Microsoft | ca. € 40,- **84**

Sudden Strike Gold
Der Nachfolger verlor sich in Details, das Original ist nach wie vor genial. Das Hauptprogramm und Add-on versprechen wochenlangen Spielspaß mit grandiosen, vergleichsweise realitätsnahen Echtzeitstrategie-Schlachten.
CDV | ca. € 45,- **84**

Voyager – Elite Force + Add-on
Elite Force 2 steht zwar bereits in den Startlöchern, dennoch sollten Sie wegen des fairen Preises auch das Original genau ansehen: Der Ego-Shooter mit Taktik-Elementen bringt echtes Star-Trek-Feeling ins Wohnzimmer.
Activision | ca. € 30,- **84**

Gold Games 5
15 Must-Haves: Rayman 2, Die Siedler 3, Rogue Spear, Tony Hawk 2, Elite Force, Pro Rally 2001, Battle Isle, Freedom, Chessmaster 8000, Warlords Battlecry, Imperialismus 2, Cold Blood, Close Combat, Prince of Persia und Flanker 2.
Ubi Soft | ca. € 35,- **83**

Half-Life Generation 3
Das Power Pack für Action-Spieler: Neben der deutschen Half-Life-Version enthält das Generation-3-Paket die Add-ons Opposing Force und Blue Shift sowie die Online-Varianten Team Fortress und Counter-Strike.
Vivendi Universal | ca. € 30,- **82**

NEUZUGANG

Star Trek – Action Pack
Mit Star Trek: Armada, Armada 2, Voyager Elite Force und dem Elite Force Add-on wird die Warpzeit auf Elite Force 2 verkürzt. Das Action Pack ist eine ungewöhnliche Mischung aus Strategie- und Actionspielen.
Activision | ca. € 28,- **81**

SCHWARZE LISTE NACH WERTUNGEN

Finger weg: die schlechtesten Spiele im Händlerregal!

Gurke des Monats
Medicopter 117 Vol. 3
Auch im dritten Versuch hat es der Medicopter nicht geschafft, [illegible] in [illegible] Software zu pressen. Langsam ein Fall für die Notaufnahme.
Anbieter: RTL Playtainment | Preis: € 25,-

Titel	Hersteller	Wertung	Ausgabe	Preis
Der König von Mallorca	Modern Games	1	09/02	€ 15,-
Erotica Island	CDV	1	02/02	€ 20,-
KlassiKicker	Hemming AG	3	10/02	€ 10,-
Euro Kicker Europa	Rondomedia	4	02/02	€ 15,-
Biathlon 2002	Infogrames	5	04/02	€ 25,-
Der Clown	THQ	5	07/01	€ 20,-
Elvis	Koch Media	6	08/02	€ 30,-
Wardoves	CDV	6	08/01	€ 15,-
Winter Spiele 2002	Blackstar	6	04/02	€ 30,-
Cubic Race 'n' Robots	Infogrames	7	05/02	€ 35,-
Melkor: Die Elchjagd	Rondomedia	7	02/02	€ 15,-
Big Brother 2	Infogrames	9	02/01	€ 15,-
Ibiza Clubwatch	CDV	8	04/01	€ 25,-
Inline-Skating	Koch Media	9	10/01	€ 25,-
Superball	Software 2000	9	01/01	€ 25,-
Matchbox Emergency Patrol	THQ	10	09/02	€ 25,-
Quiztime	Art Data	10	08/01	€ 25,-
Micro Scooter Challenge	Brightstar	11	11/01	€ 15,-
Offroad	Sheebox	12	06/01	€ 25,-
Power Rangers: Time Force	THQ	13	02/02	€ 35,-
Die Rache der Sumpfhexe 3	Koch Media	14	03/01	€ 15,-
Mini Wheelie Jet	THQ	14	02/02	€ 25,-
Hugo: Im Reich der wilden Tiere	NBG	14	07/01	€ 25,-

ALLE SPIELE-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Kaufberatung total: alle Neuheiten der vergangenen Monate im Wertungsvergleich.

Titel	Wertung	Ausgabe	Preis
1914 – The Great War	70	09/02	€ 40,-
4-4-2	51	12/02	€ 40,-
Agassi Tennis Generation 2002	42	09/02	€ 30,-
Age of Mythology	92	12/02	€ 45,-
Age of Wonders 2	84	08/02	€ 50,-
Aliens vs. Predator 2: Primal Hunt	59	09/02	€ 20,-
American Conquest	75	12/02	€ 50,-
Anno 1503	??	12/02	€ 45,-
Antz Extreme Racing	42	09/02	€ 33,-
Archangel	60	11/02	€ 45,-
Arx Fatalis	82	08/02	€ 40,-
Batman Vengeance	52	10/02	€ 30,-
Battle Realms: Winter of the Wolf	??	12/02	€ 30,-
Battlefield 1942	87	11/02	€ 46,-
Beachlife	74	10/02	€ 35,-
Bomberfun	62	12/02	€ 20,-
Britney's Dance Beat	20	09/02	€ 30,-
Celtic Kings	75	11/02	€ 35,-
Colobot	71	12/02	€ 30,-
Combat Flight Simulator 3	70	12/02	€ 50,-
Combat Mission 2	73	10/02	€ 40,-
Conflict Desert Storm	76	11/02	€ 35,-
Cossacks: Back to War	72	10/02	€ 35,-
Crazy Taxi	81	09/02	€ 40,-
Das Ding	83	10/02	€ 45,-
Dawn of Empire	??	12/02	€ 40,-
Delta Force Black Hawk Down	??	12/02	€ 45,-
Delta Force Task Force Dagger	61	09/02	€ 30,-
Der erste Kaiser	79	10/02	€ 40,-
Der Industriegigant 2	84	08/02	€ 45,-
Der König von Mallorca	1	09/02	€ 15,-
Die 24 Stunden von Le Mans	69	08/02	€ 20,-

Titel	Wertung	Ausgabe	Preis
Die Siedler 4: Die neue Welt	??	12/02	€ 16,-
Die Sims: Tierisch gut drauf	71	11/02	€ 25,-
Divine Divinity	73	09/02	€ 45,-
Emergency 2	79	12/02	€ 40,-
Empire Earth – Zeit der Eroberungen	86	11/02	€ 25,-
Erik Zabel Cycling Manager 2	??	12/02	€ 45,-
Eurofighter T.: Operation Icebreaker	87	09/02	€ 25,-
Far West	??	12/02	€ 40,-
FIFA Football 2003	90	12/02	€ 50,-
Fila World Tour Tennis	47	12/02	€ 40,-
Football Mania	63	09/02	€ 40,-
Frontline Attack: War over Europe	80	11/02	€ 52,-
Galileo: The Game	31	09/02	€ 20,-
Ghost Recon: Island Thunder	79	12/02	€ 30,-
Grand Prix 4	85	08/02	€ 40,-
Gut gemischt 2	38	09/02	€ 20,-
Hitman 2	85	11/02	€ 40,-
Icewind Dale 2	84	11/02	€ 40,-
Iron Storm	56	12/02	€ 45,-
KlassiKicker	10	10/02	€ 10,-
Koharn: Ahriman's Gift	??	08/02	€ 40,-
Largo Winch	77	10/02	€ 45,-
Links LS 2003	85	12/02	€ 50,-
Madden NFL 2003	90	11/02	€ 40,-
Mafia	89	10/02	€ 45,-
Micro Commandos	49	09/02	€ 35,-
Medicopter 117 Vol. 3	40	12/02	€ 25,-
Medieval: Total War	80	10/02	€ 40,-
Moto GP	70	08/02	€ 40,-
Necromania	51	11/02	€ 28,-
Need for Speed: Hot Pursuit 2	82	12/02	€ 50,-
Neocron	73	12/02	€ 45,-

Titel	Wertung	Ausgabe	Preis
Neverwinter Nights	84	08/02	€ 40,-
NHL 2003	89	11/02	€ 45,-
No One Lives Forever 2	90	12/02	€ 45,-
Operation Flashpoint: Resistance	87	09/02	€ 30,-
Platoon	80	12/02	€ 40,-
Prisoner of War	76	11/02	€ 40,-
Project Nomads	81	11/02	€ 55,-
Project Stars	61	10/02	€ 40,-
Pusher	72	12/02	€ 15,-
Red Shark	47	12/02	€ 40,-
Reise nach Nordland	??	12/02	€ 30,-
Ring 2	62	12/02	€ 40,-
Robin Hood	82	12/02	€ 40,-
Rollercoaster Tycoon 2	79	12/02	€ 50,-
Speed Challenge	64	11/02	€ 25,-
SW: Galactic Battlegrounds Add-on	69	08/02	€ 20,-
Stronghold Crusader	85	11/02	€ 43,-
Sybena	67	09/02	€ 45,-
Tactical Ops: Assault on Terror	80	09/02	€ 20,-
Taz Wanted	41	10/02	€ 33,-
The Elder Scrolls 3: Morrowind (dt.)	91	11/02	€ 40,-
The Italian Job	52	09/02	€ 45,-
The Partners	77	11/02	€ 35,-
Tom & Jerry in Fists of Furry	38	09/02	€ 25,-
Total Immersion Racing	??	12/02	€ 45,-
Total Victory	69	12/02	€ 20,-
Unreal Tournament 2003	92	11/02	€ 45,-
Warcraft 3	92	08/02	€ 45,-
WM Nationalspieler	21	08/02	€ 30,-
WWE Raw	57	12/02	€ 40,-
Xtreme Air Racing	62	09/02	€ 35,-
Zoo Tycoon: Dinosaur Digs	71	08/02	€ 30,-

TOTAL IMMERSION RACING™

DEMAND INTELLIGENT RACING

HEIZEN MIT KÖPFCHEN!

Das erste Rennspiel mit Computergegnern, die sich exakt wie echte Rennfahrer verhalten. Erleben Sie Ärger, Wut und Zorn der anderen Fahrer. Sie können nur hoffen, dass deren Rachsucht Sie nicht gerade dann trifft, wenn Sie kurz vor der Meisterschaft stehen!

Original-Rennstrecken (Hockenheim, Monza, Sebring u.v.a.), Original-Tourenwagen (Audi, BMW, Bentley u.v.a.) sowie spektakuläre Grafik!

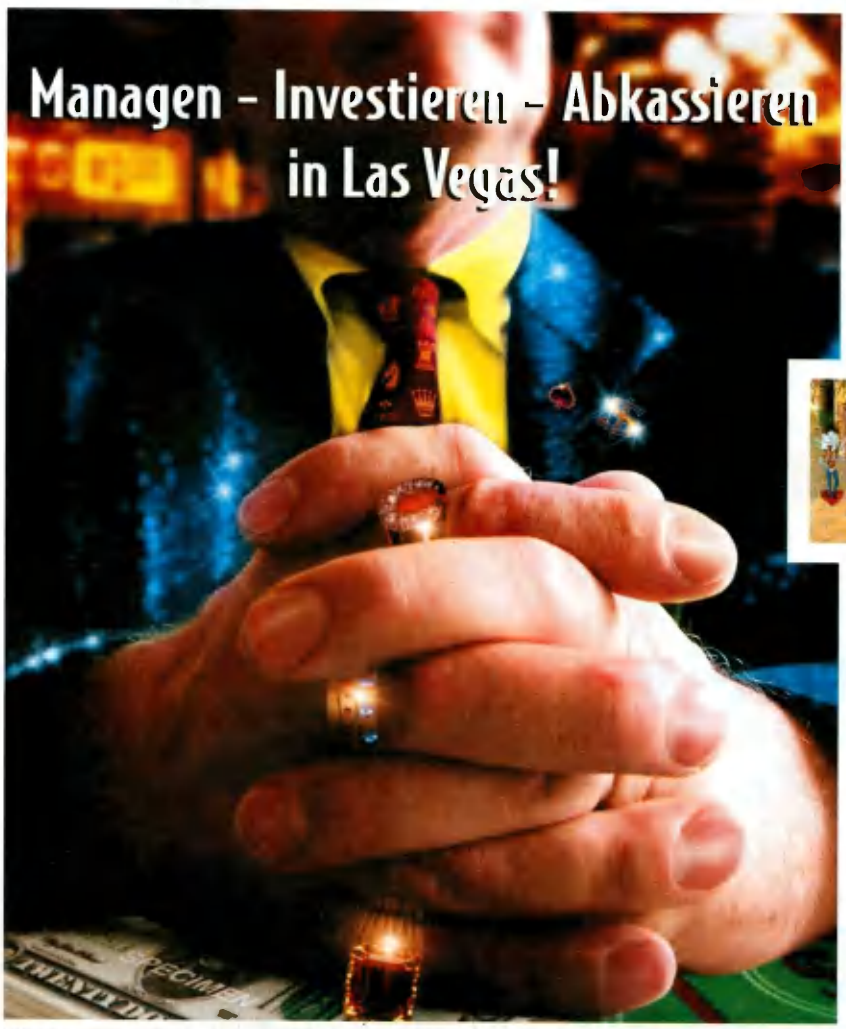
PlayStation 2 XBOX PC CD-ROM

www.empireinteractive.com

Razorworks

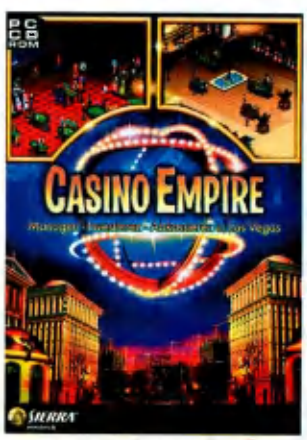
EMPIRE INTERACTIVE

Total Immersion Racing™ & © 2002 Empire Interactive Europe Ltd. Developed by Razorworks Ltd. Published by Empire Interactive Europe Ltd. Total Immersion Racing, "", Razorworks and the Razorworks logo are trademarks of Empire Interactive Europe Ltd. Empire is a registered trademark of Empire Interactive Europe Ltd. "Bentley" and the "B-in-Wings" device are registered trademarks. © 2002 Bentley Motors Limited. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. "" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks and/or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or other countries and are used with permission of Microsoft. All Rights Reserved. WARNING: Cars in this game may be different from the actual cars in detail, colour, shape and performance. The driving depicted in this track racing game may not be realistic and may be dangerous in real life. Do not attempt any such driving manoeuvres in real life and always be a safe driver.



Lenken Sie die Geschicke der beliebtesten Metropole aller Glücksspieler. Sie haben das Sagen auf Ihrem neondurchfluteten »Spielplatz« in der Wüste. Erschaffen und managen Sie 8 authentische Kasinos: Bestimmen Sie Einsätze und Gehälter, engagieren Sie Stars & Sternchen und organisieren Sie attraktive Shows. Nur wenn Sie alles im Griff haben, werden Ihre Besucher zufrieden sein, wird Ihre Bilanz stimmen und der Rubel rollen!

Wie im Spiel - so auch im Leben: Mit Casino Empire haben Sie alle Trümpfe in der Hand.



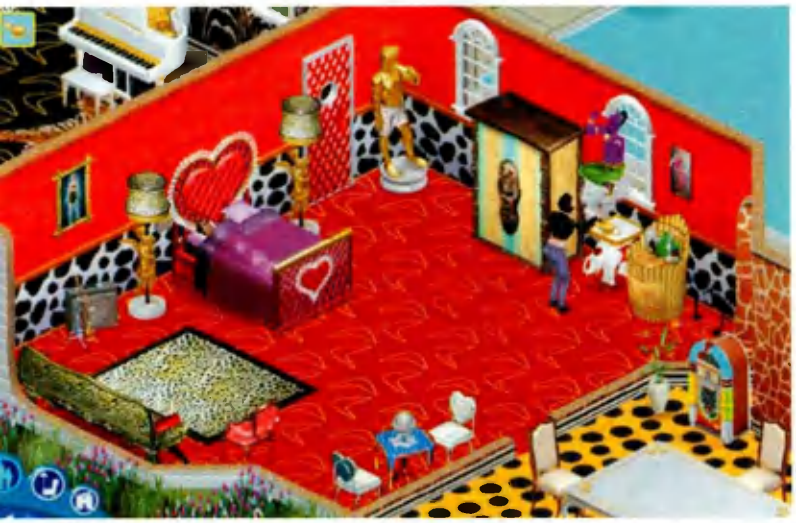
PC CD-ROM

www.casinoempire.de

SIERRA™
www.sierra.de

© 2002 Sierra Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Sierra und das Sierra Logo sind Marken von Sierra Entertainment, Inc. Hoyle® und Zugehörig zu Hoyle® sind registrierte Marken der U.S. Playing Card Company in den Vereinigten Staaten und anderen Ländern, sind lizenziert von Sierra Entertainment, Inc.

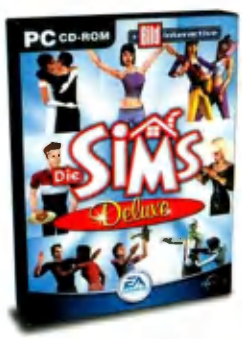
Die Sims – Deluxe Edition



SCHÖNER WOHNEN
Die Deluxe Edition enthält eine Vielzahl an neuen, exklusiven Features und Inhalten.

Die Sims nähern sich im hohen Alter endlich dem Budget-Bereich.

Die Deluxe Edition von **Die Sims** kombiniert das populärste PC-Spiel aller Zeiten mit dem erfolgreichen Expansion-Pack **Die Sims: Das volle Leben**. Weitere Add-ons sind leider nicht enthalten, immerhin aber eine Vielzahl an neuen, exklusiven Features und Inhalten. So lässt sich mit dem Sims Creator jeder denkbare Sim erstellen, individuell einkleiden, tätowieren und mit einem neuen Gesicht versehen. 25 exklusive Objekte ermöglichen es, das Wohnhaus mit zwei komplett neuen Design-Sets und Wohnobjekten auszustatten, die nur in der Deluxe Edition verfügbar sind. Zudem können die Sims nun aus einer um 50 neue, moderne und ausgefallene Kleidungsstücke erweiterten Auswahl wählen.



TESTURTEIL CLASSICS
DIE SIMS – DELUXE EDITION

ENTWICKLER	ANBIETER
Maxis	Electronic Arts
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 50,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ohne	Deutsch

90

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **THE PARTNERS** oder **DIE SIMS** mochten.

Emperor: Die Schlacht um Dune

Der Urvater von **Command & Conquer** läutete letztes Jahr die 3D-Ära in Westwood-Spielen ein. Das Echtzeit-Strategiespiel basiert auf Frank Herberts **Dune**, in dem die Kaufmannshäuser Atreides, Harkonnen und Ordos um die Droge Spice kämpfen. Auf vier CDs finden sich spannende Missionen und zwei Stunden Video, die den Fortlauf der Geschichte in gewaltigen Bildern erzählen. Schon wegen des Preises der perfekte Zeitvertreib bis zum Release des nächsten **C&C**.

TESTURTEIL CLASSICS
EMPEROR: DIE SCHLACHT UM DUNE

ENTWICKLER	ANBIETER
Westwood	Electronic Arts
PREIS	**TERMIN**
ca. € 15,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 16 Jahren	Deutsch

78

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **COMMAND & CONQUER 3** oder **DUNE 2000** mochten.

Wiggles

Ein ganzer Stamm zwergenähnlicher Wiggles wartet darauf, von Ihnen zu Macht und Blüte geführt zu werden. In diesem ungewöhnlichen Aufbau-Strategiespiel bauen Sie tief im Inneren der Erde Stollen, Kneipen und Wohnhöhlen für Ihre Anvertrauten, die bald auf gefährliche Gegner treffen: Drachen, Gnome und andere Wiggle-Stämme stehen Ihrem Expansionsdrang im Weg. **Wiggles** ist eines der meistunterschätzten Spiele des vergangenen Jahres.

TESTURTEIL CLASSICS
WIGGLES

ENTWICKLER	ANBIETER
SEK.Ost	Infogrames
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 15,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 12 Jahren	Deutsch

87

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DIE SIEDLER 4** oder **DIE SIMS** mochten.

Desperados

Auch die Cowboys im Wilden Westen mussten taktisch vorgehen – ob sie nun gut oder böse waren. So sollen Gauner vom Galgen befreit, bösen Sheriffs ein Schnippchen geschlagen oder Postkutschen überfallen werden. Das ans Echtzeit-Taktikspiel **Commandos** erinnernde **Desperados** ist eine gelungene Action aus langsamen und anspruchsvollen Passagen und actionreichen Schießereien. Der jüngste Streich der Entwickler: das in dieser Ausgabe getestete **Robin Hood**.

TESTURTEIL CLASSICS
DESPERADOS

ENTWICKLER	ANBIETER
Spellbound	Infogrames
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 15,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 12 Jahren	Deutsch

87

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ROBIN HOOD** oder **COMMANDOS 2** mochten.

ALLE CLASSIC-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Arcanum	Vivendi Universal	78	€ 13,-
Airline Tycoon Evolution	Monte Cristo	72	€ 40,-
Black & White	Electronic Arts	92	€ 20,-
C&C: Theatre of War	Electronic Arts	79	€ 50,-
Commandos 2 DVD-Edition	Eidos	90	€ 46,-
Der Verkehrsgigant	Jowood	77	€ 10,-
Der Patrizier 2 Gold Edition	Ascaron	85	€ 28,-
NEU Desperados	Infogrames	87	€ 15,-
Diablo 2	Vivendi Universal	86	€ 15,-
Die Siedler 4 Gold	Ubi Soft	85	€ 50,-
NEU Die Sims - Deluxe Edition	Electronic Arts	90	€ 50,-
NEU Die Völker 2 Gold Edition	Jowood	74	€ 25,-
Empire Earth	Vivendi Universal	87	€ 18,-
Emperor - Die Schlacht um Dune	Electronic Arts	78	€ 15,-
Fallout Radioactive	Virgin Interactive	80	€ 20,-

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Fußballmanager 2002	Electronic Arts	86	€ 32,-
Gabriel Knight 3	Vivendi Universal	72	€ 15,-
Giants	Virgin Interactive	78	€ 11,-
Gold Games 6	Ubi Soft	88	€ 35,-
Hidden & Dangerous Gold	Take 2	74	€ 15,-
Icewind Dale	Virgin Interactive	82	€ 11,-
Icewind Dale: Herz d. Winters	Virgin Interactive	82	€ 9,-
Legendary Lords Collection	Vivendi Universal	75	€ 15,-
Lucas Arts Adventure Pack	THQ	80	€ 20,-
Mech Collection 1.0	Microsoft	84	€ 40,-
Myth 3	Take 2	80	€ 15,-
NASCAR Racing 4	Vivendi Universal	81	€ 13,-
No One Lives Forever	Vivendi Universal	88	€ 26,-
Nocturne	Take 2	82	€ 19,-
Pro Rally 2001	Ubi Soft	76	€ 10,-
Rayman 2	ak Tronic	83	€ 10,-

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Rogue Spear	ak Tronic	75	€ 10,-
Red Faction	THQ	76	€ 20,-
S.W.A.T. Pack	Virgin Interactive	78	€ 25,-
S.W.I.N.E.	Jowood	81	€ 15,-
Serious Sam 2	Take 2	73	€ 20,-
ST Voyager - Elite Force Double Pack	Activision	79	€ 20,-
Starfleet Command	Virgin Interactive	82	€ 11,-
Startopia	Eidos	86	€ 20,-
Stronghold Deluxe	Take 2	84	€ 26,-
Throne of Darkness	Vivendi Universal	73	€ 15,-
Totally Strategy	Blackstar Multimedia	79	€ 25,-
NEU Tropico Gold Pack	Take 2	84	€ 30,-
Wiggles	Infogrames	87	€ 15,-
Zax - The Alien Hunter	Jowood	70	€ 10,-
Zeus	Vivendi Universal	81	€ 15,-

Die erfrischendzzten Spiele & Preise des Jahres! Der Winter kann kommen!

€14.99*)

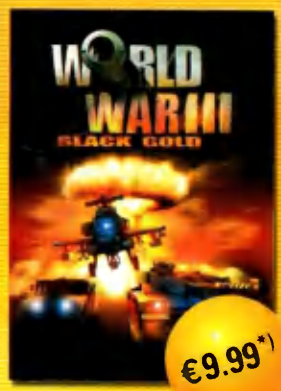
AquaNox
Geniale U-Boot-Action, eingebettet in eine fantastische Science-Fiction-Geschichte.

€9.99*)

IndustrieGigant VerkehrsGigant
Die zwei Aufbauklassiker im Doppelpack zum absoluten Wahnsinnspreis.

€9.99*)

Zax
Nonstop-Action-/Abenteuer-Spiel in einer außerirdischen Welt voller Geheimnisse und Herausforderungen.



€9.99*)

World War III
Amerika, Russland und der Irak kämpfen um die letzten Ölreserven. Ein 3D-Echtzeitstrategie-Spiel vom Feinsten.

€19.99*)

Rally Trophy
Die Rennsimulation begeistert durch 11 verschiedene, bis ins Detail nachgebaute Rallye-Klassiker.

€9.99*)

RIM
Dieses Strategiespiel glänzt durch ein absolut neuartiges Spielsystem, das von Bernhard Ewers, dem Vater der Battle Isle Serie, entwickelt wurde.

€14.99*)

S.W.I.N.E.
Das ultimative Echtzeitstrategie-Spiel zum Durchbeißen mit hohem Spaßfaktor.

€19.99*)

ETHERLORDS
Mit Magie zum Sieg – in dem rundenbasierenden, umfangreichen Strategiespiel der Extraklasse.

€14.99*)

Car Tycoon
Die Automobilindustrie der 50er Jahre lebt in dieser Wirtschaftssimulation wieder auf.

€14.99*)

Dominion Wars
In diesem Echtzeit-Strategie-Hit aus dem Star-Trek-Universum werden gewaltige Schlachten in taktischen Weltraum-Gefechten ausgetragen.

*) Unverbindliche Preisempfehlung

Für Jeden Etwazz!!!

DYNAMIC SYSTEMS LEISURESOFT THQ

© 2002 by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria. All rights reserved.

JoWooD Productions

Grafikkarten

Kaufberatung Schritt für Schritt: Welche Platinen mit Ihrem PC und Ihrem Geldbeutel kompatibel sind

Sparsame Spieler greifen zu den günstigsten Grafikkarten von Nvidia (Geforce4 MX-460) oder Ati (Radeon 7000). Kyro I und II von ST Microelectronics sind für 3D-Spiele nicht mehr empfehlenswert. Schneller, aber auch teurer, ist die DirectX-8-Riege: (Radeon 8500/LE/9000 Pro, Geforce4 Ti-4200) oder Geforce3. Nur damit kommen viele aktuelle 3D-Rollenspiele wie **The Elder Scrolls 3: Morrowind**, **Neverwinter Nights** und das Unterwasserspektakel **Aquanox** so richtig auf Touren. Zu teuer und ohne Windows98-Support kommt die Matrox Parhelia-512 daher. Hier ist Vorsicht geboten.

WELCHER CHIP FÜR WELCHEN PROZESSOR?

Prozessor	Grafikkarten bis 100 Euro	Grafikkarten bis 200 Euro	Grafikkarten bis 300 Euro	Grafikkarten bis 500 Euro
Athlon/Pentium III (500-800 MHz)	Geforce2 MX-200/MX/MX-400	Geforce2 MX-400, Radeon 9000 Pro	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 9000 Pr.
Duron/Celeron (600-800 MHz)	Geforce2 MX-200/MX/MX-400	Geforce2 MX-400, Radeon 9000 Pro	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 9000 Pr.
Athlon/Pentium III (800-1.100 MHz)	Geforce2 MX/MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/ MX-460, Radeon 9000 Pro	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE, Geforce 4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 9700, Geforce4 Ti-4400/4600
Duron/Celeron (800-1.300 MHz)	Geforce2 MX/MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/ MX-460, Radeon 9000 Pro	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE, Geforce4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 9700, Geforce4 Ti-4400/4600
Athlon (1.100-1.400 MHz)/ Pentium III (1.100-1.200 MHz)	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/ MX-460, Radeon 9000 Pro	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE, Geforce4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 9700, Geforce4 Ti-4400/4600
Athlon XP (1.400+ bis 2.000+)	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/ MX-460, Radeon 9000 Pro	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Radeon 7500, Radeon 8500 LE, Geforce4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 9700, Geforce4 Ti-4400/4600
Pentium 4 (1.400-2.200 MHz)	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/ MX-460, Radeon 9000 Pro	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE, Geforce4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 9700, Geforce4 Ti-4400/4600

ÜBERSICHT ALLER AKTUELLEN GRAFIKCHIPS

Chipsatz	Chiphersteller	Chiptakt	Speicherbusbreite	Speicher	Effektiver Speichertakt	Top-Modell	Durchschnittspreis
Geforce 256 DDR	Nvidia	120 MHz	128 Bit	32 MB DDR-SDRAM	300 MHz	Asus V6800	Ca. € 100,-
Geforce2 MX	Nvidia	175 MHz	64 Bit/128 Bit (*1)	32 MB DDR-/SDR-SDRAM	166 bis 183 MHz	Hercules 3D Prophet II MX	Ca. € 100,-
Geforce2 MX-200	Nvidia	183 MHz	32 Bit/64 Bit (*2)	32 MB DDR-/SDR-SDRAM	166 bis 200 MHz	Aopen MX-200 V	Ca. € 80,-
Geforce2 MX-400	Nvidia	200 MHz	64 Bit/128 Bit (*1)	32 MB DDR-/SDR-SDRAM (*3)	166 MHz	Asus AGP-V7100 Pro/T	Ca. € 80,-
Geforce2 GTS Pro	Nvidia	200 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	366 MHz	Hercules 3D Prophet II GTS Pro	Ca. € 120,-
Geforce2 Ti	Nvidia	250 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	400 MHz	MSI G2 T Pro-VT	Ca. € 100,-
Geforce3	Nvidia	200 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	460 MHz	Hercules 3D Prophet III	Ca. € 250,-
Geforce3 Ti-200	Nvidia	175 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	400 MHz	Innovision Tornado GF3 Ti-200	Ca. € 260,-
Geforce3 Ti-500	Nvidia	240 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	500 MHz	Asus V8200 T5 Deluxe	Ca. € 280,-
Geforce4 MX-420	Nvidia	250 MHz	128 Bit	64 MB SDR-SDRAM	166 MHz	Creative 3DB4 MX420	Ca. € 100,-
Geforce4 MX-440	Nvidia	270 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	400 MHz	Leadtek Winfast A170V DDR TH	Ca. € 95,-
Geforce4 MX-460	Nvidia	300 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Gigabyte G4MX460-VT	Ca. € 160,-
Geforce4 Ti-4200	Nvidia	250 MHz	128 Bit	128 MB DDR-SDRAM	500 MHz	Leadtek Winfast A250 LE TD	Ca. € 180,-
Geforce4 Ti-4400	Nvidia	275 MHz	128 Bit	128 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Creative 3DB4 Titanium 4400	Ca. € 280,-
Geforce4 Ti-4600	Nvidia	300 MHz	128 Bit	128 MB DDR-SDRAM	650 MHz	Asus V8460 Ultra	Ca. € 350,-
Kyro I	STM	115 MHz	128 Bit	32 MB SDR-SDRAM	115 MHz	Videologic Vivid!	Ca. € 70,-
Kyro II	STM	175 MHz	128 Bit	32 MB SDR-SDRAM (*4)	175 MHz	Hercules 3D Prophet 4500 32	Ca. € 80,-
Parhelia-512	Matrox	220 MHz	256 Bit	128 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Matrox Parhelia-512 (Retail)	Ca. € 420,-
Radeon 64 DDR	Ati	183 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	364 MHz	Ati Radeon 64 DDR	Ca. € 200,-
Radeon 7500	Ati	290 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	460 MHz	Ati Radeon 7500	Ca. € 160,-
Radeon 8500	Ati	275 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Ati Radeon 8500	Ca. € 280,-
Radeon 8500 LE	Ati	250 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	500 MHz	PowerMagic Radeon 8500 OEM	Ca. € 270,-
Radeon 9000	Ati	250 MHz	128 Bit	64/128 MB DDR-SDRAM	400 MHz	3D Prophet 9000 64	Ca. € 150,-
Radeon 9000 Pro	Ati	275 MHz	128 Bit	64/128 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Sapphire Radeon 9000 Pro	Ca. € 130,-

*1) 32 Bit DDR-SDRAM oder 64 Bit SDR-SDRAM *2) 64 Bit DDR-SDRAM oder 128 Bit SDR-SDRAM *3) Ausnahme: seltene Versionen mit 64 MByte SDR-SDRAM *4) Ausnahme: Hercules 3D Prophet 4500 64 MB

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
G4 Ti-4200 Turbo	Albatron	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 200,-	64 MB DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1,8
3DP Radeon 9000 Pro	Hercules	Radeon 9000 Pro	Ca. € 140,-	64 MB DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1.8
Tachyon Rad. 9000 Pro	Tyan	Radeon 9000 Pro	Ca. € 150,-	64 MB DDR-SDRAM	275/290 MHz (DDR)	1.8
Geforce4 Ti-4200	Prolink	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 180,-	128 MB DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1.8
SP7200T2 Pure	Sparkle	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 159,-	64 MB DDR-SDRAM	250 /250 MHz (DDR)	1.9
Atlantis Rad. 9000 Pro	Sapphire	Radeon 9000 Pro	Ca. € 150,-	64 MB DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1.9
G4MX460-VT	MSI	Geforce4 MX-460	Ca. € 180,-	64 MB DDR-SDRAM	300/275 MHz (DDR)	1.9
G4MX-440-T	MSI	Geforce4 MX-440	Ca. € 120,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	1.9
Winfast A170V DDR TH	Leadtek	Geforce4 MX-440	Ca. € 100,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	2.0
Geforce4 MX-440	Aopen	Geforce4 MX-440	Ca. € 90,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	2.2
Siluro G4 MX/TV	Abit	Geforce4 MX-440	Ca. € 95,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	2.2

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN AB 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
V8460 Ultra Deluxe	Asus	Geforce4 Ti-4600	Ca. €360,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1.3
3DP. Radeon 9700 Pro	Hercules	Radeon 9700 Pro	Ca. € 500,-	128 MB DDR-SDRAM	325/310 MHz (DDR)	1,5
V8420 Deluxe 128 MB	Asus	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 260,-	128 MB DDR-SDRAM	260 /255 MHz (DDR)	1.5
SP7200T6	Sparkle	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 370,-	128 MB DDR-SDRAM	300 /340 MHz (DDR)	1.5
V8460 Ultra	Asus	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 350,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1.5
Winfast A250 Ultra TD	Leadtek	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 350,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1.5
G4Ti4600-VTD	MSI	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 310,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1.5
3D Blaster4 Titanium 4600	Creative	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 320,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1.5
Radeon 9700 Pro	Connect3D	Radeon 9700 Pro	Ca. €430,-	128 MB DDR-SDRAM	325/310 MHz (DDR)	1,6
Atlantis 9700 Pro	Sapphire	Radeon 9700 Pro	Ca. € 480,-	128 MB DDR-SDRAM	325/310 MHz (DDR)	1,6
Ultra/650 XP GS	Gainward	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 270,-	128 MB DDR-SDRAM	250/223 MHz (DDR)	1.6

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die amtliche Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den **Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.**

ANALOGE RÖHREN-MONITORE (17 ZOLL)

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
LS902UT	Iiyama	€ 250,-	D-Sub	30-96 kHz	1,6
FlexScan T565	Eizo	€ 370,-	D-Sub, BNC	30-95 kHz	1,8
Brilliance 107P20	Philips	€ 320,-	D-Sub	30-92 kHz	1,9
Diamond Pro 740SB	Mitsubishi	€ 357,-	D-Sub	30-95 kHz	1,9
7KIr+	AOC	€ 180,-	D-Sub	30-95 kHz	2,0
7GIr	AOC	€ 170,-	D-Sub	30-95 kHz	2,4

ANALOGE RÖHREN-MONITORE (19 ZOLL)

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
Brilliance 109P	Philips	€480,-	D-Sub, BNC	30-111 kHz	1,8
Vision Master Pro 454	Iiyama	€ 530,-	2xD-Sub	30-130 kHz	1,9
CM715	Hitachi	€ 409,-	D-Sub	30-95 kHz	2,0
EX950F	CTX	€ 409,-	D-Sub	30-97 kHz	2,0
N110S	Videoseven	€ 290,-	D-Sub	30-110 kHz	2,1

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD) 15 ZOLL

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
PV520	CTX	€400,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
Syncmaster 151BM	Samsung	€ 540,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
PV505	CTX	€ 480,-	D-Sub	30-60 kHz	2,2
TL550	Relisys	€ 410,-	D-Sub	30-60 kHz	2,3
AV 510 FT	Vobis	€ 511,-	D-Sub	30-60 kHz	2,3

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD) 17 ZOLL

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
PV720A	CTX	€ 720,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
L70A	Hyundai	€600,-	D-Sub, DVI-D	30-60 kHz	2,0
LM700	AOC	€ 550,-	D-Sub	30-60 kHz	2,2
AS4314UT	Iiyama	€605,-	D-Sub	30-60 kHz	2,2

DVD-ROM-LAUFWERKE

Modell	Hersteller	Preis	Interface	CD/DVD	Wertung
DVD-105SZ	Pioneer	€ 70,-	EIDE	40x/16x	1,9
DM166D	Cyberdrive	€ 66,-	EIDE	40x/16x	2,0
DVD-A06S	Pioneer	€ 53,-	EIDE	40x/16x	2,0
LTD-163	Lite-On	€ 51,-	EIDE	48x/16x	2,2
DVD-E616	Asus	€ 74,-	EIDE	48x/16x	2,3

FESTPLATTEN

Modell	Hersteller	Preis	U/Min.	Größe	Wertung
Barracuda	Seagate	€ 120,-	7.200	80 GB	1,9
D740X	Maxtor	€ 149,-	7.200	80 GB	2,0
WD800BB	Western Digital	€ 129,-	7.200	80 GB	2,1
60GXP	IBM	€ 134,-	7.200	60 GB	2,1
5T060H6	Maxtor	€ 154,-	7.200	60 GB	2,2

SOUNDKARTEN

Modell	Hersteller	Preis	3D-Sound	Wertung
SB Audigy Platinum eX	Creative	€ 299,-	EAX AHD, A3D	1,4
SB Audigy Player	Creative	€ 120,-	EAX AHD, A3D	1,5
SB Live! Player 5.1	Creative	€ 54,-	EAX, A3D 1.0	1,7
Game Theatre XP	Guillemot	€ 124,-	EAX, A3D 1.0	1,8
DMX 6fire LT	Terratec	€ 250,-	EAX, A3D 1.0	1,8

STEREO-LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Megaworks 210D	Creative	€ 307,-	270 Watt	Analog/digital	1,4
Soundworks Slim500	Creative	€ 89,-	29 Watt	Analog	2,2
XPS 210	Hercules	€ 61,-	50 Watt	Analog	2,2
Soundbird Flatpanel Pro	Fujitsu-Siemens	€ 49,-	16 Watt	Analog	2,4

4.1-SOUNDSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Promedia 4.1	Klipsch	€ 300,-	400 Watt	Analog	1,4
Z-560	Logitech	€ 259,-	400 Watt	Analog	1,4
Sirocco Crossfire	Videologic	€ 389,-	100 Watt	Analog/digital	1,5
A 3.500	Philips	€ 178,-	80 Watt	Analog	1,9
Soundman Xtrusio DSR-100	Logitech	€ 204,-	100 Watt	Analog/digital	1,9

5.1-SOUNDSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Digitheatre DTS	Videologic	€ 590,-	200 Watt	Analog/digital	1,6
Megaworks 510D	Creative	€ 330,-	450 Watt	Analog	1,6
Inspire 5700 Digital	Creative	€ 399,-	79 Watt	Analog/digital	2,0
ZXR-500	Videologic	€ 139,-	65 Watt	Analog	2,2

LENKRÄDER

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Momo Force	Logitech	€ 180,-	6	USB	1,2
Force Feedback GT	Thrustmaster	€ 128,-	10	USB	1,3
SW FF Steering Wheel	Microsoft	€ 128,-	6	USB	1,5
Wingman Formula GP	Logitech	€ 59,-	4	Gameport	1,7
FF Racing Wheel	Guillemot	€ 130,-	10	USB, seriell	2,0

GAMEPADS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Wingman Cordles Rumblepad	Logitech	€ 55,-	13	USB	1,7
Firestorm Wireless Gamepad	Thrustmaster	€ 40,-	12	USB	1,7
P3000 Wireless Gamepad	Saitek	€70,-	8 + Shift	USB	2,2
P880 Dual Analog Pad	Saitek	€30,-	10 + Shift	USB	2,3
RF Gamepad	Xtension	€30,-	12	USB	2,3

JOYSTICKS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
SW Force Feedback 2	Microsoft	€ 84,-	8	USB	1,4
SW Force Feedback Pro	Microsoft	€ 97,-	9 + Shift	Gameport	1,5
Sidewinder Precision 2	Microsoft	€ 46,-	8	USB, Gameport	1,6
Hotas Cougar	Thrustmaster	€ 320,-	28	USB	1,7
Top Gun Afterburner	Thrustmaster	€ 72,-	8	USB	1,7

MÄUSE

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
MX-700 Cordless Optical	Logitech	€ 90,-	7 + Scrollrad	USB	1,4
Mouse Man Dual Optical	Logitech	€ 45,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,4
Cordless Mouse Man Optical	Logitech	€ 60,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Intelli Mouse Explorer	Microsoft	€ 60-	5 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Intelli Mouse Optical	Microsoft	€ 50,-	5 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8

TASTATUREN

Modell	Hersteller	Preis	Anschlag	Anschluss	Wertung
Internet Keyboard Pro	Microsoft	€ 49,-	Schwer	PS/2, USB	1,5
Itouch	Logitech	€ 29,-	Mittel	PS/2, USB	1,7
Office Keyboard	Microsoft	€ 64,-	Schwer	PS/2, USB	1,8
G80-3000	Cherry	€ 54,-	Mittel	PS/2	1,8
Internet Keyboard	Microsoft	€ 24,-	Schwer	PS/2, USB	1,8

KOMBINATION MAUS & TASTATUR

Modell	Hersteller	Preis	Maus	Anschluss	Wertung
Cordless Desktop Optical	Logitech	€ 120,-	Kabellos/optisch	PS/2, USB	1,9
Power Office Keyboard for XP	Typhoon	€ 30,-	Kabellos/Kugel	PS/2, USB	1,9
Cordless Desktop Itouch	Logitech	€ 89,-	Kabellos/Kugel	PS/2, USB	2,3
Cybo@rd Plus	Cherry	€ 99,-	Kabellos/Kugel	PS/2	2,3
Keyboard & Wheel Mouse	Microsoft	€ 79,-	Kabellos/Kugel	PS/2	2,5

PREISWERT & SCHNELL & ZU

ALTERNATE™

COMPUTERVERSAND

Bestelltelefon
01805-905040

Bestellfax
01805-905020

GRAFIKKARTEN - AGP

ASUS

	MB / Chip	€
V8170/T Magic +TV-out	64-DD / GF4 MX420	99,-
V8170 DDR/T +TV-out	64-DD / GF4 MX440	109,-
V8170 DDR/TD +TV-out+DVI	64-DD / GF4 MX440	119,-
V8170 Pro/T +TV-out	64-DD / GF4 MX460	124,-
V8420/DVI	64-DD / GF4 Ti4200	179,-
V8420/DVI	128-DD / GF4 Ti4200	219,-
V8420/TD +TV-out+DVI	64-DD / GF4 Ti4200	189,-
V8420/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti4200	229,-
V8420S/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti4200	249,-
V8420 Deluxe +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti4200	279,-
V8440/DVI	128-DD / GF4 Ti4400	244,-
V8440/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti4400	254,-
V8440 Deluxe +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti4400	299,-
V8460 Ultra/DVI	128-DD / GF4 Ti4600	334,-
V8460 Ultra/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti4600	354,-
V8460 Ultra Deluxe +VIVO	128-DD / GF4 Ti4600	389,-
V9180/TD +TV-out+DVI	64-DD / GF4 MX440-8X	139,-
V9180 VideoSuite +VIVO	64-DD / GF4 MX440-8X	174,-

GAINWARD

	MB / Chip	€
GF3 Ti/500 GS +TV-out	128-DD / GF3 Ti200	149,-
GF4 Pro/450 +TV-out	64-DD / GF4 MX420	74,-
GF4 Pro/600-8X GS	64-DD / GF4 MX440-8X	159,-
GF4 Pro/650 TV GS +TV-out	64-DD / GF4 MX460	104,-
GF4 Pro/650 XP GS +VIVO	64-DD / GF4 MX460	149,-
GF4 Ultra/650	64-DD / GF4 Ti4200	159,-
GF4 Ultra/650 +TV-out+DVI	64-DD / GF4 Ti4200	179,-
GF4 Ultra/650 TV GS +TV-out	64-DD / GF4 Ti4200	189,-
GF4 Ultra/650 XP GS +VIVO	128-DD / GF4 Ti4200	224,-
GF4 Ultra/750 XP +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti4400	339,-
GF4 Ultra/750 XP GS +FW	128-DD / GF4 Ti4600	399,-

3D Prophet 9700 Pro

HERCULES-Grafikkarte

ATI Radeon 9700 Pro Grafikchip, 128 MB DDR-RAM, Speicherkühlkörper, AGP 8x, TV-out, DVI, retail

€ 459,-

SPARKLE

	MB / Chip	€
SP7100M2 +TV-out	64-SD / GF4 MX420	69,-
SP7100M4 +TV-out	64-DD / GF4 MX440	79,-
SP7200T2 Pure	64-DD / GF4 Ti4200	149,-
SP7200T2 +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti4200	189,-
SP7200T6 Platinum +VIVO	128-DD / GF4 Ti4600	339,-
SP7300M4 +TV-out+DVI	64-DD / GF4 MX440-8X	139,-

MSI

	MB / Chip	€
G4MX420-T +TV-out	64-DD / GF4 MX420	84,-
G4MX440-T +TV-out	64-DD / GF4 MX440	94,-
G4MX440-VTD8X +VIVO	64-DD / GF4 MX440-8X	144,-
G4Ti4200-TD +TV-out+DVI ret.	64-DD / GF4 Ti4200	159,-
G4Ti4200-VTD +VIVO+DVI	64-DD / GF4 Ti4200	169,-
G4Ti4200-VTP +VIVO	128-DD / GF4 Ti4200	184,-
G4Ti4600-VTD +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti4600	299,-

ABIT

	MB / Chip	€
Sil. GF4Ti4200 +TV-out+DVI	64-DD / GF4 Ti4200	179,-
Sil. GF4Ti4200 OTES	64-DD / GF4 Ti4200	219,-
Sil. GF4Ti4200 +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti4200	199,-
Sil. GF4Ti4600 +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti4600	369,-

HERCULES

	MB / Chip	€
Prophet 9000 +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9000	134,-
Prophet 9000 Pro	128-DD / Rad. 9000 Pro	169,-
9700 Pro bulk +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9700 Pro	439,-
9700 Pro retail +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9700 Pro	459,-

SAPPHIRE

	MB / Chip	€
Rad. 9000 Atlantis bulk	64-DD / Rad. 9000	99,-
Rad. 9000 Atlantis bulk	128-DD / Rad. 9000	129,-
Rad. 9000 Atlantis Pro bulk	64-DD / Rad. 9000 Pro	129,-
Rad. 9000 Atlantis Pro ret.	64-DD / Rad. 9000 Pro	139,-
Rad. 9700 Atlantis Pro bulk	128-DD / Rad. 9700 Pro	479,-

AOPEN

	MB / Chip	€
GF3Ti200-DVI 128 +TV-out	128-DD / GF3 Ti200	139,-
GF4MX420-V64 +TV-out	64-SD / GF4 MX420	84,-
GF4MX440-V64 +TV-out	64-DD / GF4 MX440	89,-
GF4Ti4200 +TV-out+DVI	64-DD / GF4 Ti4200	159,-
GF4Ti4200 +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti4200	199,-
GF4Ti4200s +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti4200	209,-

GIGABYTE

	MB / Chip	€
AP64D H +TV-out+DVI	64-DD / Rad. 9500	179,-
GV-R9000 Plus +TV-out	64-DD / Rad. 9000	99,-
GV-R9000 Pro +TV-out+DVI	64-DD / Rad. 9000 Pro	129,-
GV-R9700 Pro +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9700 Pro	479,-

CPU & RAM

Alle CPU- und RAM-Preise sind Tagespreise!

CPU

INTEL

				normal	in-a-box
Celeron® (FC2)	256		1,1 GHz		74,-
Celeron® (FC2)	256		1,2 GHz		79,-
Celeron® (FC2)	256		1,3 GHz		89,-
Celeron® (FC2)	256		1,4 GHz		99,-
Celeron® (So478)	128		1,7 GHz		94,-
Celeron® (So478)	128		1,8 GHz		114,-
Celeron® (So478)	128		2,0 GHz		149,-
P III-S (FC2)	133	512	1,13 GHz		199,-
P III-S (FC2)	133	512	1,26 GHz		239,-
P III-S (FC2)	133	512	1,4 GHz		279,-
P4 (So478)		512	1,8 GHz		189,-
P4 (So478)		512	2,0 GHz		209,-
P4 (So478)		512	2,4 GHz		259,-
P4 (So478)	533	512	2,4 GHz		259,-
P4 (So478)		512	2,5 GHz		329,-
P4 (So478)	533	512	2,53 GHz		329,-
P4 (So478)		512	2,6 GHz		519,-
P4 (So478)	533	512	2,66 GHz		569,-
P4 (So478)	533	512	2,8 GHz		669,-

AMD

		normal	PIB
K6®-2 3DNow!	533 MHz	49,-	
Duron™	900 MHz	36,-	
Duron™	1,1 GHz	44,-	
Duron™	1,3 GHz	49,-	64,-
Athlon™ 133	1,33 GHz	74,-	
Athlon™ 133	1,4 GHz	94,-	
Athlon™ XP 1600+	1,4 GHz	74,-	
Athlon™ XP 1700+	1,46 GHz	84,-	98,-
Athlon™ XP 1800+	1,53 GHz	99,-	114,-
Athlon™ XP 1900+	1,6 GHz	109,-	124,-
Athlon™ XP 2000+	1,66 GHz	124,-	139,-
Athlon™ XP 2100+	1,73 GHz	154,-	169,-
Athlon™ XP 2200+	1,8 GHz	194,-	209,-
Athlon™ XP 2400+	2,0 GHz	a.A.	a.A.
Athlon™ XP 2600+	2,13 GHz	a.A.	a.A.

RAM

KINGSTON ValueRAM

					€
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	19,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	37,-
DIMM	512 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	74,-
DIMM	128 MB	DDR	PC266	CL2	49,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266	CL2	79,-
DIMM	512 MB	DDR	PC266	CL2	169,-
DIMM	256 MB	DDR	PC333		94,-
DIMM	512 MB	DDR	PC333		179,-
RIMM	128 MB	RDRAM	PC1066		99,-
RIMM	256 MB	RDRAM	PC1066		199,-

SAMSUNG original

				€
DIMM	128 MB	DDR	PC266	44,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266	84,-
DIMM	512 MB	DDR	PC266	174,-
DIMM	256 MB	DDR	PC333	94,-
DIMM	512 MB	DDR	PC333	184,-
DIMM	256 MB	DDR	PC400	114,-
RIMM	256 MB	RDRAM	PC1066 32 Bit	144,-

INFINEON original

					€
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	24,-
DIMM	512 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	69,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266	CL2	89,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266 Reg.	CL2	99,-
DIMM	512 MB	DDR	PC266	CL2	179,-
DIMM	512 MB	DDR	PC266 Reg.	CL2	199,-
DIMM	1,0 GB	DDR	PC266 Reg.	CL2	499,-

CORSAIR

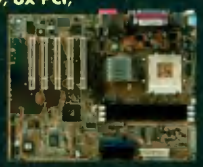
					€
DIMM	256 MB	DDR	PC333-222	CL2	149,-
DIMM	512 MB	DDR	PC333-222	CL2	269,-
DIMM	256 MB	DDR	PC400-233	CL2	154,-
DIMM	512 MB	DDR	PC400-233	CL2	279,-
DIMM	256 MB	DDR	PC433-244	CL2	169,-
DIMM	512 MB	DDR	PC433-244	CL2	309,-

MAINBOARDS

ASUS A7V8X

Sockel A Mainboard

VIA Apollo KT400 Chipsatz, 3x DDR-RAM PC400, 3x U-133, 2x S-ATA RAID, 6x PCI, 6x USB2.0, FireWire, ATX, Sound & LAN



€ 169,-

ASUS

	Sockel/Chip	RAM	€
A7V266-C +Sound	SoA-KT266A	D	89,-
A7V333 +Sound	SoA-KT333	D	119,-
A7V333 +Sound+FW+RAID	SoA-KT333	D	144,-
A7V8X +Sound+LAN+FW+RAID	SoA-KT400	D	139,-
A7V8X +Sound+LAN+FW+S-ATA RAID	SoA-KT400	D	169,-
A7S333 +Sound	SoA-745	D	84,-
A7N266-C +Sound	SoA-nForce	D	119,-
A7N266-C +Sound+LAN	SoA-nForce	D	129,-
A7M266-D/U Dual+Snd+LAN	SoA-760MPX	D+	269,-
TUSL2-C +Sound	FC2-815EP	S	104,-
TR-DL Dual+VGA+LAN	FC2-3LET	S*	499,-
P4SE +Sound	So478-645	D	99,-
P4S533-E +Sound	So478-645DX	D	119,-
P4S533-E +Sound+LAN	So478-645DX	D	129,-
P4S8X +Sound+LAN	So478-648	D	144,-
P4S8X +Sound+LAN+FW+S-ATA RAID	So478-648	D	179,-
P4B266 +Sound	So478-845D	D+	144,-
P4B266 SE +Sound	So478-845D	D+	124,-
P4B533 +Sound	So478-845E	D	159,-
P4B533-E +Sound+LAN+FW+RAID	So478-845E	D	199,-
P4PE +Sound+LAN	So478-845PE	D	189,-
P4PE +Sound+LAN+FW+S-ATA RAID	So478-845PE	D	209,-
P4PE +Sound+Gbit-LAN+FW+S-ATA RAID	So478-845PE	D	219,-
P4B533-V +Sound+VGA	So478-845G	D	174,-
P4GE-V +Sound+VGA+LAN	So478-845GE	D	209,-
P4T533-C +Sound+LAN	So478-850E	R+	199,-
P4T533 +Sound+RAID +1 256 MB RIMM PC1066	So478-850E	R32	359,-

ELITEGROUP

	Sockel/Chip	RAM	€
K7VTA3 3.0 +Sound	SoA-KT333	D	69,-
K7VTA3 3.0 +Sound+LAN+RAID	SoA-KT333	D	84,-
K7S5A +Sound	SoA-735	S/D	69,-
K7S5A +Sound+LAN	SoA-735	S/D	72,-
K7S6A +Sound	SoA-745	D	69,-
D6VAA Dual+Sound	FC-133A	S+	89,-
P4S5A/DX +Sound+LAN	So478-645DX	D	79,-
P4S5MG/GL (µATX) +Sound+VGA+LAN	So478-650GL	S/D	74,-
P4IBASD +Sound+LAN	So478-845D	S/D	94,-
P4VXASD2 +Sound+LAN	So478-P4X266	S/D	74,-

Bei allen Mainboards geben wir die verwendbaren Speicherbausteine an (siehe Spalte „RAM"):

S: SD-RAM — +: auch ECC
D: DDR-RAM — *: nur ECC Registered
R: RD-RAM — R32: 32 Bit RD-RAM

MSI

	Sockel/Chip	RAM	€
KT3 Ultra2 +Sound	SoA-KT333	D	99,-
KT3 Ultra2-C +Sound	SoA-KT333	D	94,-
KT3 Ultra2-CL +Sound+LAN	SoA-KT333	D	99,-
KT3 Ultra2-R +Sound+RAID	SoA-KT333	D	119,-
KT3 Ultra2-BR +Sound+S-ATA RAID+Bluetooth	SoA-KT333	D	149,-
KT4 Ultra +Sound	SoA-KT400	D	124,-
KT4 Ultra-BSR +Sound+S-ATA RAID+Bluetooth	SoA-KT400	D	174,-
KT4 Ultra-FISR +Snd+FW+Gbit-LAN+S-ATA RAID	SoA-KT400	D	189,-
KT4V-L +Sound+LAN	SoA-KT400	D	129,-
K7 Master +Sound	SoA-761	D	79,-
745 Ultra +Sound	SoA-745	D	84,-
648 Max-L +Sound+LAN	So478-648	D	124,-
845 Ultra-C +Sound	So478-845D	D	89,-
845E Max +Sound	So478-845E	D	114,-
845E Max2-L +Sound+LAN	So478-845E	D	124,-
845E Max2-LR +Sound+LAN+RAID	So478-845E	D	144,-
845E Max2-BLR +Sound+LAN+RAID+Bluetooth	So478-845E	D	169,-
845PE Max-L +Sound+LAN	So478-845PE	D	134,-
845PE Max2-R +Snd+RAID	So478-845PE	D	149,-
850E Max-L +Sound+LAN	So478-850E	R	189,-

EPOX

	Sockel/Chip	RAM	€
EP-8K3AE +Sound	SoA-KT333	D	99,-
EP-8K5A2 +Sound	SoA-KT333	D	119,-
EP-8K5A2+ +Snd+LAN+RAID	SoA-KT333	D	139,-
EP-8K5A2+B2 +Sound+LAN+RAID+Bluetooth	SoA-KT333	D	219,-
EP-8K5A3+ +Snd+LAN+RAID	SoA-KT333	D	149,-
EP-8K9A +Sound	So478-KT400	D	129,-
EP-8K9AI +Sound+LAN	So478-KT400	D	134,-
EP-4BEA +Sound	So478-845E	D	139,-
EP-4BEAR +Sound+RAID	So478-845E	D	149,-
EP-4G4A +Sound+VGA	So478-845G	D	139,-
EP-4G4A+ +Sound+VGA+LAN+RAID	So478-845G	D	159,-
EP-4T4AU +Sound+LAN+RAID	So478-850E	R32	199,-

GIGABYTE

	Sockel/Chip	RAM	€
GA-7ZXE +Sound	SoA-KT133A	S	69,-
GA-7VA +Sound	SoA-KT400	D	104,-
GA-7VAX +Sound+LAN	SoA-KT400	D	119,-
GA-7VAXP +Sound+LAN+FW+RAID	SoA-KT400	D	154,-
GA-7DPXDW-C Dual +Sound	SoA-760MPX	D*	299,-
GA-6OXT-A	FC2-815EP	S	94,-
GA-6VTXE-A +Sound	FC2-133T	S+	79,-
GA-8SR533 +Sound	So478-645	D	87,-
GA-8ST-L +Sound+LAN	So478-645DX	D	109,-
GA-8ID533 +Sound	So478-845	S	94,-
GA-8IR533 +Sound	So478-845D	D	99,-
GA-8PE667 +Sound	So478-845PE	D	129,-
GA-8PE667 Pro +Snd+LAN	So478-845PE	D	149,-
GA-8PE667 Ultra +Sound+LAN+RAID	So478-845PE	D	169,-
GA-8IG +Sound+VGA	So478-845G	D	129,-
GA-8IHXP +Snd+LAN+RAID	So478-850E	R	194,-

SOYO

	Sockel/Chip	RAM	€
KT333 Dragon Lite +Sound	SoA-KT333	D	109,-
KT333 Dragon Ultra +Sound+LAN+RAID	SoA-KT333	D	159,-
KT333 Dragon Ultra Platinum silberne Platine +Sound+LAN+RAID	SoA-KT333	D	189,-
KT400 Dragon Ultra Platinum silberne Platine +Sound+LAN+RAID	SoA-KT400	D	199,-
P4S Dragon Ultra +Sound+LAN+RAID	So478-645	D	169,-
P4I Fire Dragon +Sound+LAN+FW+RAID	So478-845D	D	179,-
P4X400 Dragon Ultra +Sound+LAN+RAID	So478-P4X400	D	179,-

PC-GEHÄUSE

COOLERMASTER

		€
ATC-201-SX* Midi-Tower	ATX	299,-
ATC-101-SX* Big-Tower	ATX	369,-
ATC-110-SX* Big-Tower	ATX	499,-

*komplett aus Aluminium, ohne Netzteil

CHIEFTEC

				€
TX-10BD Midi-Tower	ATX	250 W		134,-
TX-10BLD Midi-Tower	ATX	350 W		144,-

THERMALTAKE

		€
Xaser II A5000+ Midi-Tower	ATX	139,-
Xaser II A6000+* Midi-Tower	ATX	199,-

LIAN-LI

		€
PC-50 Midi-Tower	ATX	119,-
PC-60 Midi-Tower	ATX	169,-
PC-68* Midi-Tower	ATX	199,-
PC-70* Big-Tower	ATX	299,-
PC-71* Big-Tower	ATX	309,-

*komplett aus Aluminium, ohne Netzteil

Diverse

			€
PROFI-LINE Midi-Tower	ATX	235 W	69,-
AVANCE Desktop	ATX	250 W	79,-
A-325 Midi-Tower	ATX	250 W	49,-
A-330 Midi-Tower	ATX	300 W	59,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

VERLASSIG & RUND UM DIE

www.alternate.de

24-Stunden Bestellannahme

Adresse
Philipp-Reis-Straße 9
35440 Linden

Shopzeiten

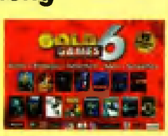
GAMES

Top Ten	€	
Battlefield 1942	44,-	
Empire Earth – Zeitalter der Eroberungen (Add On)	29,-	
Gold Games 6	34,-	
Hitman 2 – Silent Assassin	44,-	
Mafia	44,-	
Morrowind dt.	44,-	
Neocron	44,-	
Tactical Ops	34,-	
Unreal Tournament 2003	44,-	
Warcraft III	44,-	

Action	€	
Aliens vs. Predator 2	44,-	
Aliens vs. Predator 2 - Primal Hunt (Add On)	24,-	
Aquanox - Revelation	49,-	L
Battlefield 1942	44,-	
Command + Conquer Renegade	44,-	
Conflict Desert Storm	44,-	
Das Ding - John Carpenter	39,-	
Delta Force Task Dagger	49,-	
Der Anschlag - Sum of all Fears	34,-	
Double Pack: Descent 3 (WL) + Freespace (WL)	14,-	L
Double Pack: Messiah (WL) + Sacrifice (WL)	16,-	
Duke Nukem – Manhattan Project	19,-	
Giants (WL)	14,-	
GTA 3	44,-	
Half-Life: Generation V3	29,-	
Hitman 2 – Silent Assassin	44,-	
I.G.I. 2 - Covert Strike	49,-	L
I-Hawk	39,-	L
Mafia	44,-	
No One Lives Forever 2	44,-	L
Operation Flashpoint - Resistance Add On	27,-	
Operation Flashpoint - Gold Edition	44,-	
Serious Sam - The Second Encounter	14,-	
Spiderman - The Movie	39,-	
Star Trek Action Pack	29,-	L
Star Wars - Jedi Knight 2	44,-	
Stirb langsam - Nakatomi Plaza	34,-	
Tactical Ops	34,-	
Tom Clancy's Ghost Recon Collector (Spiel+Mission+Handbuch)	39,-	
Tom Clancy's Rainbow Six - Ravenshield	49,-	L
Tom Clancy's Splinter Cell	49,-	L
Unreal Tournament 2003	44,-	
Vietcong	44,-	L

Gold Games 6
Spielesammlung

enthält 15 Spiele, u.a. Die Siedler 4 & Rayman 2



€ 34,-

Sport & Simulation	€	
Colin McRae Rally 2.0	19,-	
Comanche 4	44,-	
Crazy Taxi	39,-	
Die Siedler 4	14,-	
Die Sims – Party ohne Ende	19,-	
Die Sims - Tierisch gut drauf	24,-	
Die Sims - Urlaub total	24,-	
Die Sims - Deluxe Edition	49,-	
Doublepack: Bleifuss Offroad + European Super League	14,-	
F1 2002	44,-	
FIFA Football 2002	44,-	
Flight Simulator Professional 2002	59,-	
Flight Simulator 2002	59,-	
Grand Prix 4	44,-	
IL2 Forgotten Battles (Add On)	24,-	L
IL2 Sturmovik	29,-	
Madden NFL 2003	44,-	
Michael Schumacher Racing World Kart 2002	34,-	
Moto GP - Ultimate Racing Technology	34,-	
Moto Racer 3	44,-	
Nascar Racing 2002	29,-	
Need for Speed – Brennender Asphalt (Classic)	14,-	
Need For Speed – Hot Pursuit 2	44,-	L
Operation Flashpoint – Gold Edition	44,-	
Sid Meier's Sim Golf	44,-	
Sim City 3000	14,-	
Speed Challenge - Jacques Villeneuve's Racing vision	24,-	
The Partners	34,-	
Tony Hawk's Pro Skater 3	34,-	

Strategie	€	
Age of Empires II - Gold Edition	44,-	
Age of Empires II - Conquerors	19,-	
Age of Mythology	49,-	L
Age of Wonders II	44,-	
Anno 1503	49,-	L
Beachlife - Virtual Ressort	44,-	
Civilization III	49,-	
Cossacks - Back to War	34,-	
Dark Age of Camelot	34,-	
Der erste Kaiser - Aufstieg des Reichs der Mitte	44,-	
Der Industriegigant 2	44,-	
Der Industriegigant 2 (Add On)	29,-	L
Desperados	29,-	
Emergency II	29,-	L
Empire Earth	44,-	
Empire Earth - Zeitalter der Eroberungen (Add On)	29,-	
Freedom Force	44,-	
Frontline Attack - War over Europe	44,-	
Gefeuert - Dein letzter Tag	19,-	L
Mall Tycoon	9,-	
Medieval Total War	39,-	
Platoon	44,-	L
Port Royale	44,-	
Project Nomads	49,-	
Rollercoaster Tycoon 2	49,-	L
Stronghold Crusader	44,-	
Stronghold Deluxe	34,-	
Sudden Strike 2	44,-	

No One Lives Forever 2

Action

Jetzt vorbestellen!

€ 44,-

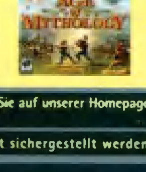
Rollenspiel & Adventures	€	
Anachronox	19,-	
Dark Age of Camelot	34,-	
Diablo II	14,-	
Disciples 2	44,-	
Divine Divinity	49,-	
Double Pack: Baldur's Gate (WL) + Legenden der Schwertküste (WL)	14,-	L
Double Pack: Icewind Dale (WL) + Art of Magic (WL)	16,-	L
Dragon Empires	49,-	L
Dungeon Siege	44,-	
Fallout 1+2	14,-	
Fallout Apocalypse	14,-	
Gothic II	44,-	L
Grandia 2	44,-	
Grim Fandango	9,-	
Icewind Dale	14,-	
Icewind Dale 2	44,-	L
Morrowind dt.	44,-	
Neocron	44,-	
Neverwinter Nights	49,-	
Planescape Torment	14,-	
Syberia	44,-	
Warcraft III	44,-	
Zanzarah - Das verborgene Portal	44,-	

Spielekonsolen	€
NINTENDO GameCube (Black)	189,-
SONY Playstation 2	249,-
MICROSOFT XBOX	249,-

Age of Mythology

Strategie

Jetzt vorbestellen!



€ 49,-

Über 400 weitere Titel finden Sie auf unserer Homepage.
WL: White Label

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

Microsoft SideWinder Game Voice

Das Kommunikations-Kit im Double-Pack!

- Das GameVoice ist das ideale Kommunikationsgerät für Online- & LAN-Gamer
- Die Tonausgabe kann über das Headset oder externe Soundsysteme erfolgen
- Sie können mit einem oder mehreren Mitspielern sprechen
- Die Funktionen des Pads können über 8 Tasten gesteuert werden
- USB-Anschluss
- Mic-In, Line-Out Kabel zum Anschluss an die Soundkarte
- Der Doublepack enthält 2 Steuerpads & 2 Headsets

2 Stück € 49,-

EINGABEGERÄTE

Tastaturen

Joysticks	Anschluss	€
MS SideWinder Precision 2	USB	44,-
MS SW Force Feedback Pro 2	USB	84,-
LOGITECH Cordless Freedom 2.4	USB	79,-
LOGITECH WM Strike Force 3D	USB	79,-
SAITEK ST100	GP	19,-
SAITEK ST200	USB	24,-
SAITEK ST330 Rumble	USB	34,-
SAITEK X36F	GP	29,-
SAITEK SP550 (mit Pad)	GP	34,-
SAITEK Cyborg 3D Gold	USB	39,-
SAITEK Cyborg 3D Rumble	USB	39,-
SAITEK Cyborg 3D Force	USB	69,-

Gamepads	Anschluss	€
LOGITECH WingMan Action	USB	24,-
LOGITECH WingMan Rumblepad	USB	34,-
LOGITECH WM Cordless Gamepad	USB	59,-
MS SideWinder GameVoice Double-Pack Kommunikationskit	USB	49,-
SAITEK P120	GP	14,-
SAITEK P220	USB	14,-
SAITEK PC Dash 2	USB	24,-
SAITEK P880 Dual Analog	USB	24,-
SAITEK P2500 Rumble	USB	29,-
SAITEK P3000 Wireless	USB	54,-

Lenkräder	Anschluss	€
LOGITECH WM Formula Force GP	USB	64,-
LOGITECH Momo Racing Force	USB	139,- L
LOGITECH Momo Force Wheel	USB	169,-
MS SW Precision Racing Wheel	USB	54,-
MS SW Force Feedback Wheel	USB	114,-
SAITEK R80	GP	29,-
SAITEK R220 Digital	USB	44,-
SAITEK R440	USB	79,-

Tastaturen

CHERRY	Anschluss	€
G83-6105 Business in verschiedenen Farblayouts	PS/2	22,-
G83-13000 Cybo@rd	PS/2 u. USB	29,-
G81-3000 Professional	PS/2 o. USB	29,-

Einige CHERRY-Tastaturen sind auch in schwarz und in diversen Sprachlayouts erhältlich.

LOGITECH	Anschluss	€
Internet Navigator	PS/2 u. USB	34,-
Cordless Desktop Deluxe	PS/2 u. USB	69,-
Cordless Desktop Navigation	PS/2 u. USB	89,-
Cordless Desktop Optical	PS/2 u. USB	114,-
Cordless Desktop Comfort	PS/2 u. USB	109,-

MICROSOFT	Anschluss	€
Internet Keyboard SB (+Maus)	PS/2	29,-
Multimedia Keyboard	PS/2	34,-
Natural Multimedia Keyboard	PS/2	49,-
Wireless Desktop	PS/2	49,-
Wireless Opt. Desktop Pro (+Maus)	USB	99,-

Mäuse

LOGITECH	Anschluss	€
Pilot Wheel Mouse	PS/2 u. USB	24,-
Wheel Mouse Optical B69 OEM	PS/2 u. USB	19,-
Wheel Mouse Optical	PS/2 u. USB	34,-
Pilot Wheel Mouse Optical	PS/2 u. USB	29,-
Cordless Mouse	PS/2 u. USB	32,-
Cordless Mouse Optical	PS/2 u. USB	49,-
MouseMan Dual Optical	PS/2 u. USB	44,-
MX300 Optical Mouse	PS/2 u. USB	42,-
MX500 Optical Mouse	PS/2 u. USB	54,-
MX700 Cordless Optical Mouse	PS/2 u. USB	74,-
Cordless MouseMan Optical	PS/2 u. USB	59,-

MICROSOFT	Anschluss	€
Wheel Mouse Optical	PS/2 u. USB	29,-
Optical Mouse blue	PS/2 u. USB	39,-
Wireless Optical Mouse blue	USB	49,-
IntelliMouse SB	PS/2	14,-
IntelliMouse Optical 1.1 SB	PS/2 u. USB	29,-
IntelliMouse Optical 1.1	PS/2 u. USB	49,-
IntelliMouse Optical 1.1 silber	PS/2 u. USB	54,-
IntelliMouse Explorer 3.0	PS/2 u. USB	54,-
Wireless IntelliMouse Explorer SB	USB	59,-
Wireless IntelliMouse Explorer	USB	64,-

Diverse	Anschluss	€
Standard	PS/2 u. ser.	4,-
Ergo Wheel	PS/2	7,-
i-Maus blau	PS/2	4,-
L CHERRY Power Wheel Mouse	PS/2 u. USB	14,-
CHERRY Power Wheel M-5000	PS/2 u. USB	29,-
Razer Boomslang 2000	PS/2 u. USB	59,-
SAITEK Cordless Mouse	USB	14,-
SAITEK Optical Mouse	USB	19,-
SAITEK Cordless Optical Mouse	USB	34,-

Mousepads	€
COMPAD Speed-Pad (Gamer-Mousepad)	18,-
RATPADZ Handballenauflage	9,-
RATPADZ Ratpad (Gamer-Mousepad)	20,-
RATPADZ Ratpad +Handballenauflage	27,-
LIAN LI Mousepad (silber)	19,-

Anno 1503

Strategie Jetzt vorbestellen!

€ 49,-

01805 - 905040 **

** € 0,12/Minute

ALTERNATE GARANTIERT! ALTERNATE

FÜR HÄNDLER

Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer
Fax: 0 64 03 - 90 50 3790

PREISWERT & SCHNELL & ZU

www.alternate.de

24-Stunden Bestellannahme

Adresse
Philipp-Reis-Straße 9
35440 Linden

Shopzeiten
Montag-Freitag 10-20 Uhr
Samstag 9-15 Uhr

MULTIMEDIA

Webcams

PHILIPS

		€
PCVC720K	USB	39,-
PCVC730K	USB	59,-
PCVC740K	USB	79,-
PCVC750K	USB	99,-

CREATIVE

		€
WebCam Pro		44,-
WebCam Pro EX		69,- L
PC-Cam 300		99,-
PC-Cam 750		154,- L

LOGITECH

		€
QuickCam Express Refresh	USB	39,-
QuickCam Zoom	USB	64,-
QuickCam Pro 4000	USB	84,-
ClickSmart 310	USB	59,-
ClickSmart 420	USB	a.A.
ClickSmart 510	USB	154,-
ClickSmart 620	USB	a.A.

TERRATEC

		€
TerraCam	USB	27,-
TerraCam Pro	USB	67,-
Ter[illegible]ove	USB	67,-

MP3-Player

ARCHOS

		€
Jukebox Recorder 10	10 GB	299,-
Jukebox Recorder 20	20 GB	349,-
Jukebox Studio 20	20 GB	329,-
Jukebox Multimedia	20 GB	499,-
Jukebox Multimedia Photo	10 GB	529,-

CREATIVE

		€
MuVo	64 MB	149,-
D.A.P Jukebox	20 GB	399,-
Jukebox 3	20 GB	449,-

SONICBLUE

		€
RioVolt SP50	CD-MP3	109,-
RioVolt SP90	CD-MP3	159,-
RioVolt SP250	CD-MP3	279,-
Rio 800	128 MB	349,-
RioRiot	20 GB	419,-

TERRATEC

		€
M3Po go	CD-MP3	189,-
M3Po	CD-MP3	399,-
C.A.R. 4000	40 GB	949,-

Headsets

PLANTRONICS

	€
Audio 60	34,-
Audio 70	34,-
Audio 90	44,-
DSP-100	69,-
DSP-300	74,-
DSP-400	79,-
DSP-500	89,-

LABTEC

	€
Axis-301	19,-
Axis-302	24,-
Axis-501	24,-
Axis-002	39,-
Axis-712	59,-

TERRATEC

	€
HeadSet Master	19,-
HeadSet Master 2	19,-

CREATIVE SB 5.1 Digital
PCI-Soundkarte
Anschlüsse: Line-In, 2x Line-Out, MIDI/Gameport, S/PDIF-Out, 3D Surround-Unterstützung, retail

€ 69,-

SOUNDSYSTEME

Soundkarten

CREATIVE

	Typ	€
SB 4.1 Digital bulk	PCI	22,-
SB 4.1 Digital retail	PCI	39,-
SB 5.1 Digital retail	PCI	69,-
SB Live! Player 5.1 bulk	PCI	39,-
SB Audigy Player bulk	PCI	84,-
SB Audigy Player retail	PCI	119,-
SB Audigy Platinum retail	PCI	249,- L
SB Audigy Platinum eX retail	PCI	294,-
SB Extigy retail	USB	179,-

HERCULES

	Typ	€
Gamesurround Muse LT World	PCI	19,-
Gamesurround Muse 5.1 DVD	PCI	44,-
Gamesurround Fortissimo III	PCI	69,-
Digifire 7.1		89,- L
Game Theatre XP 7.1	PCI	119,- L

TERRATEC

	Typ	€
Soundsystem 128i	PCI	24,-
Soundsystem 512i	PCI	39,-
Soundsystem SixPack 5.1+	PCI	74,-
Soundsystem DMX XFire	PCI	54,-
Soundsystem DMX 6Fire LT	PCI	129,-
Audiosystem DMX 6Fire24/96	PCI	234,-
Audiosystem EWX 24/96	PCI	174,-

HOONTECH

	Typ	€
ST Digital XG Gold	PCI	64,-
ST I-Phone Digital XG	PCI	79,-

Diverse

	Typ	€
Soundkarte 4-Kanal	PCI	9,-
Soundkarte 6-Kanal	PCI	19,-
VIDEOLOGIC Sonic Vortex 2 bulk	PCI	69,-

Lautsprecher

CREATIVE

	Typ	€
SoundWorks SW320	2.1	49,-
Inspire 2.1 2400	2.1	54,-
Inspire 2.1 Slim 2700	2.1	94,-
Inspire 2.1 Digital 2800	2.1	124,-
Inspire 4.1 4400	4.1	69,-
Inspire 5.1 5100	5.1	94,-
Inspire 5.1 5300	5.1	134,-
DeskTopTheatre DTT2200	5.1	144,-
CSW MegaWorks 510D	5.1	329,-

VIDEOLOGIC

	Typ	€
Sirocco Spirit	Stereo	199,-
ZXR500 silber	5.1	129,-
DigiTheatre LC silber	5.1	199,-
DigiTheatre PC	5.1	289,-
DigiTheatre silber	5.1	339,-
DigiTheatre DTS silber	5.1	579,-
DigiTheatre Decoder silber	---	169,-

LOGITECH

	Typ	€
Z-540	4.1	79,-
Z-560 (THX)	4.1	249,-
Z-640	5.1	129,-

TEAC

	Typ	€
PowerMax 60	Stereo	9,-
PowerMax 100	Stereo	19,-
PowerMax 200	Stereo	29,-
PowerMax 300	Stereo	39,-
PowerMax 800	2.1	69,-

KINYO

	Typ	€
PS-552	Stereo	19,-
SA-222	2.1	19,-
TA-927	4.1	34,-
TW-440	4.1	49,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

MONITORE

CRT-Monitore	kHz	Zoll / cm	€
BELINEA 103026	70	17 / 40,3	149,-
BELINEA 106095	95	19 / 45,0	254,-
DAEWOO D1720	95	17 / 40,6	179,-
DAEWOO 905DF	95	19 / 45,7	269,-
IIYAMA LS902UT	96	19 / 45,7	239,-
IIYAMA HM903DT	130	19 / 46,0	469,-
IIYAMA HA202DT	140	22 / 51,0	799,-
PHILIPS 109S20	92	19 / 45,7	269,-
PHILIPS 109P40	110	19 / 45,7	439,-
SAMSUNG 757P	96	17 / 40,6	229,-
SAMSUNG 957P	96	19 / 45,7	289,-
SAMSUNG 1100P plus	115	21 / 51,0	719,- L
SAMTRON 76BDF	85	17 / 40,6	184,-
SAMTRON 96P	96	19 / 45,7	229,-
SAMTRON 210P plus	115	21 / 51,0	519,-
SONY CPD-E430	96	19 / 45,6	459,-
SONY CPD-E530	117	21 / 50,4	854,-
SONY GDM-F520	137	21 / 50,4	1.289,-

TFT-Monitore	Zoll / cm	€
BELINEA 101536	15,0 /38,1	379,-
BELINEA 101537 silber	15,0 /38,1	389,-
BELINEA 101720	17,0 /43,2	689,-
EIZO L365	15,0 /38,0	614,-
EIZO L465	16,0 /40,6	779,-
EIZO L565	17,0 /43,0	889,-
EIZO L665	18,1 /45,9	1.339,-
EIZO-LCDs sind auch in schwarz erhältlich		
IIYAMA AX3817UT	15,0 /38,0	439,-
IIYAMA AX3818UTc	15,0 /38,0	549,-
IIYAMA AS4314UT	17,0 /43,3	649,-
IIYAMA AS4315UT	17,0 /43,3	919,- L
SAMSUNG 151BM	15,0 /38,1	579,-
SAMSUNG 171B silber	17,0 /43,2	739,-
SAMSUNG 171P silber	17,0 /43,2	899,-
SAMSUNG 181T silber	18,1 /46,0	1.149,-
SAMTRON 51S	15,0 /38,1	379,-
SAMTRON 71S	17,0 /43,2	549,-

KOMMUNIKATION

ISDN & Modem

AVM

	Typ	Art	€
FRITZ!Card v2.0	PCI	ISDN	69,-
FRITZ!Card DSL	PCI	DSL	109,-
FRITZ!X USB v2.0	USB	ISDN	144,-
B1 v4.0	PCI	ISDN	299,-

ACER

	Typ	Art	€
56 Surf	PCI	analog	29,-
128 Surf	PCI	ISDN	39,-
128 Surf	USB	ISDN	49,-

W-LINX

	Typ	Art	€
MB-400X DSL-Router		DSL	99,-
MB-500XU DSL-Router		DSL	129,-

Diverse

	Typ	Art	€
56K Voice Modem	PCI	analog	19,-
56K Voice Modem	USB	analog	44,-
128K ISDN Adapter	PCI	ISDN	39,-
128K ISDN Adapter	USB	ISDN	49,-

Netzwerk

Netzwerkkarten

	Mbit/s	Typ	€
W-LINX NetCard	10/100	PCI	9,90
W-LINX NetCard Combo	10	PCMCIA	34,-
W-LINX NetCard	10/100	PCMCIA	44,-
W-LINX NetCard	10/100	Cardbus	39,-
W-LINX Starter Kit 1 2 Netzwerkkarten inkl. Kabel	100	PCI	24,-
W-LINX Starter Kit 2 2 Netzwerkkarten inkl. 5-Port Hub und Kabel	100	PCI	69,-
3COM 3C905CX-TXM	10/100	PCI	39,-
3COM 3C905B-Combo	10/100	PCI	59,-
D-LINK DFE-530TX	10/100	PCI	17,-
D-LINK DFE-550TX	10/100	PCI	24,-
INTEL PRO/100S retail	10/100	PCI	69,-
INTEL PRO/100S retail	Dualport	PCI	239,-
INTEL PRO/1000T retail	Gigabit	PCI	114,-

Hubs

		Mbit/s	€
W-LINX Hub	5-Port	10	24,-
W-LINX Hub PS/2 Powered	5-Port	10	19,-
W-LINX Hub	5-Port	100	34,-
W-LINX Hub Mini	5-Port	10/100	44,-
W-LINX Hub	8-Port	10	34,-
W-LINX Hub	8-Port	100	54,-
W-LINX Hub Mini	8-Port	10/100	59,-
W-LINX Hub	8-Port	10/100	174,-
D-LINK DE-805TP	5-Port	10	29,-
D-LINK DE-809TC	8-Port	10	37,-

Switches

		Mbit/s	€
W-LINX Switch Mini	5-Port	10/100	44,-
W-LINX Switch Mini USB Pow.	5-Port	10/100	39,-
W-LINX Switch Mini PS/2 Pow.	5-Port	10/100	39,-
W-LINX Switch Mini	8-Port	10/100	59,-
W-LINX Switch Mini PS/2 Pow.	8-Port	10/100	54,-
W-LINX Switch 8 Netzwerkkarten	8-Port	10/100	174,-
D-LINK DES-1005DE	5-Port	10/100	49,-
D-LINK DES-1008D	8-Port	10/100	59,-

BELINEA 106055
19" Monitor
45,5 cm, 96 kHz, TCO99

€ 269,-

CONTROLLER

ADVANCE	Art	Typ	Single	Kit
29100	U-100	PCI		44,-
29101 (RAID)	U-100	PCI		49,-
29133	U-133	PCI		59,-
29134 (RAID)	U-133	PCI		69,-
29183	S-ATA	PCI		99,-
2993	FW	PCI		39,-
2994	FW	PCI		54,-
2991	FW	CardBus		69,-
2992	FW	CardBus		79,-
USB 2.0	USB2.0	PCI		34,-
USB 2.0	USB2.0	CardBus		54,-
USB 2.0 (4-Port)	USB2.0	CardBus		74,-
USB 2.0+FW	USB2.0/FW	PCI		99,-

ADAPTEC	Art	Typ	Single	Kit
1200A (RAID)	U-100	PCI		79,-
2400A (RAID)	U-100	PCI		149,-
4300	FW	PCI	49,-	54,-
4300 Plus	FW	PCI		84,-
1430	FW	PCMCIA		119,-
3100LP	USB2.0	PCI		59,-
5100	USB2.0	PCI		64,-
1420	USB2.0	PCMCIA		89,-
3121	USB2.0/FW	PCI		129,-

HIGHPOINT	Art	Typ	Single	Kit
Rocket 133S	U133	PCI		49,-
Rocket 133SB	U133	PCI		59,-
Rocket 133	U133	PCI		79,-
RocketRAID 133	U133	PCI		139,-
RocketRAID 404	U133	PCI		169,-

USB2.0/FireWire
ADVANCE Combo-Hub
intern für 3,25" Einbauschacht, Ports extern: 4x USB2.0, 2x FireWire, Ports intern: 1x USB2.0, 1x FireWire, inkl. FireWire-Kabel

€ 79,-

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

VERLÄSSIG & RUND UM DIE

Bestelltelefon
01805-905040

Bestellfax
01805-905020

ALTERNATE

COMPUTERS

CD-RECORDER

Intern Boxed +10,-

CD-RW ATAPI		bulk	Kit/ret.
10/24/40x	YAMAHA CRW3200E		119,-
10/32/40x	RICOH MP7320A-DP		72,-
10/40/40x	NEC NR-9100	67,-	79,-
10/40/40x	NEC NR-9100 mit schwarzer Blende	74,-	
12/32/48x	CYBERDRIVE CW05[illegible]		64,-
12/40/40x	LG GCE-8400B	74,-	77,-
12/40/40x	PLEXTOR PX-W4012TA	119,-	129,-
12/40/40x	SAMSUNG SW-240	69,-	79,-
12/40/40x	SAMSUNG SW-240 mit schwarzer Blende	72,- L	
12/40/48x	AOPEN CRW-4048		69,-
12/40/48x	ASUS CRW[illegible]		89,-
12/40/48x	BENQ CRW[illegible]		74,-
12/40/48x	LITEON LTR-40125S		74,-
12/40/48x	PHILIPS PCRW4012		74,-
12/40/48x	SONY CRX195E1	84,-	
12/40/48x	TEAC CD-W[illegible]E	87,-	89,-
12/48/48x	LITEON LTR-48125W		89,-
12/48/48x	MITSUMI CR 485E TE	94,- L	104,- L
12/48/48x	TRAXDATA CDRW481248	89,-	94,-
12/48/50x	AOPEN CRW-4850		79,-
16/48/48x	ASUS CRW-4816A		109,-
16/48/48x	CYBERDRIVE CW088D		79,-
16/48/48x	LG GCE-8480	94,-	99,-
16/48/48x	MSI MS-8348		79,-
16/48/48x	PHILIPS PCRW4816	84,-	94,-
20/40/48x	MITSUMI CR 485C TE	79,-	84,-
24/44/44x	YAMAHA CRW-F1	149,-	159,-
24/44/44x	YAMAHA CRW-F1 mit schwarzer Blende	149,-	
24/48/48x	PLEXTOR PX-W4824TA	149,-	159,-
24/48/48x	PLEXTOR PX-W4824TA mit schwarzer Blende		159,-
24/52/52x	ASUS CRW-5224A	129,-	

CD-RW FireWire		bulk	Kit/ret.
12/40/48x	IOMEGA FireWire CDRW		239,-
24/44/44x	YAMAHA CRW-F1		269,-

CD-R, CD-RW UND DVD MEDIEN FINDEN SIE BEI WWW.ALTERNATE.DE

CD-RW USB2.0		bulk	Kit/ret.
8/ 8/24x	PLEXTOR PX-S88TU		209,-
10/24/40x	LITEON LXR-2410		179,-
12/24/40x	PHILIPS JR24[illegible]		219,-
12/40/48x	ASUS CRW-4012U		169,-
12/[illegible]	AOPEN EHW4048U		169,-
12/40/48x	CDRW USB2		149,-
24/44/44x	YAMAHA CRW-F1		229,-
24/44/44x	YAMAHA CRW-F1 USB2.0/FW		279,-
24/48/48x	PLEXTOR PX-W4824TU		269,-

CD-RW+DVD ATAPI		bulk	Kit/ret.
10/16/40/12x	TOSHIBA SD-R1202	99,-	114,-
10/20/40/12x	PLEXTOR PX-320A		189,-
10/32/40/12x	PHILIPS RWDV3210	109,-	114,-
10/32/40/16x	LG GCC-4320B	114,-	119,-

CD-RW+DVD USB2.0		bulk	Kit/ret.
8/10/16/24x	ASUS SCB-1608U		249,-

CD-RW+DVD FireWire		bulk	Kit/ret.
8/10/16/24x	ASUS SCB-1608D		279,-

PLEXTOR PX-W4824TA

24/48/48x CD-RW

ATAPI, 4.096 KB Cache, BURN-Proof, bulk

€ 149,-

DVD-RECORDER

Intern Boxed +10,-

LITEON LTD-165

16/48x DVD-ROM

ATAPI, Ultra DMA/100, bulk

€ 54,-

DVD-RW ATAPI		€
2/ 1/ 6x	PIONEER DVR-104 bulk	339,-
2/ 1/ 6x	PIONEER DVR-A04 retail	369,-
2/ 1/12x	TOSHIBA SD-R5002 bulk	299,-
2/ 1/12x	TOSHIBA SD-R5002 retail	359,-

DVD+RW ATAPI		€
2/ 2/ 8x	AOPEN DVRW2412PRO retail	399,-
2/ 2/ 8x	HP dvd200i retail	429,-
2/ 2/ 8x	PHILIPS DVDRW208 bulk	239,-
2/ 2/ 8x	PHILIPS DVDRW208K retail	259,-
2/ 2/ 8x	PHILIPS DVDRW228 bulk	299,-
2/ 2/ 8x	PHILIPS DVDRW228K retail	329,-
2/ 2/ 8x	RICOH MP5120A-SK retail	249,-
2/ 2/ 8x	RICOH MP5125A-DP retail	299,-
2/ 2/ 8x	TRAXDATA DVD+R/RW bulk	359,-
2/ 2/ 8x	TRAXDATA DVD+R/RW retail	374,-

DVD+RW USB2.0/FW		€
2/ 2/ 8x	HP dvd200e retail	529,-

DVD-ROM & CD-ROM

Intern Boxed +10,-

DVD-ROM ATAPI		bulk	retail
16/40x	PIONEER DVD-117	57,-	
16/40x	PIONEER DVD-117 mit schwarzer Blende	59,-	
16/40x	PIONEER DVD-106S	64,-	
16/40x	PIONEER DVD-106SZ	67,-	
16/40x	PIONEER DVD-A06SW Star Wars-Edition		79,-
16/40x	SONY DDU1621	54,-	
16/48x	ASUS DVD-E616		74,-
16/48x	LITEON LTD-165	54,-	57,-
16/48x	NEC DV-5800B	54,-	62,-
16/48x	NEC DV-5800B Kit		64,-
16/48x	SAMSUNG SD-616	54,-	59,-
16/48x	SAMSUNG SD-616 mit schwarzer Blende	57,- L	
16/48x	TOSHIBA SD-M1612	54,-	67,-

DVD-ROM FireWire		bulk	Kit
16/48x	DVD 1648F		129,-

CD-ROM ATAPI		bulk	retail
24x	NEC CD-2800 für Notebooks	29,-	
52x	AOPEN CD952E grau	29,-	
52x	ASUS CD5520		34,-
52x	LG GCR-852xB	27,-	32,-
52x	LITEON LTN52x	29,-	32,-
52x	MSI MS-8152		29,-
52x	NEC CD-3002A	29,-	
52x	SAMSUNG SC-152	29,-	
52x	TEAC CD-552E	37,-	42,-
54x	MITSUMI FX 54x MAX	27,-	34,-
56x	AOPEN CD-956E		31,-

IDE-FESTPLATTEN

Intern Boxed für U-66 / U-100 / U-133 +10,- / +15,- / +15,-

NEC NR-9100

10/40/40x CD-RW

ATAPI, Just-Link, Mount-Rainier-Kompatibel, mit schwarzer Blende, bulk

€ 74,-

IBM		GB	ms/Cache/UPM	€
IC35L020VN	U-100	20,5	9 / 2.048 / 7.200	79,-
IC35L040VA	U-100	41,1	8 / 2.048 / 7.200	89,-
IC35L040VN	U-100	41,1	9 / 2.048 / 7.200	89,-
IC35L060VA	U-100	61,4	8 / 2.048 / 7.200	114,-
IC35L060V2	U-100	61,4	8 / 2.048 / 7.200	a.A. L
IC35L080VA	U-100	80,0	8 / 2.048 / 7.200	129,-
IC35L100VA	U-100	100,0	8 / 2.048 / 7.200	149,-
IC35L120VA	U-100	120,0	8 / 2.048 / 7.200	184,-
IC35L120V2	U-100	120,0	9 / 2.048 / 7.200	a.A. L
IC35L180V2	U-100	180,0	9 / 8.192 / 7.200	419,-

MAXTOR		GB	ms/Cache/UPM	€
2B020H1	U-100	20,4	12 / 2.048 / 5.400	72,-
2F020J0	U-133	20,0	12 / 2.048 / 5.400	69,-
2F030J0	U-133	30,0	12 / 2.048 / 5.400	74,-
2F040J0	U-133	40,0	12 / 2.048 / 5.400	84,-
4D040H2	U-100	40,0	12 / 2.048 / 5.400	82,-
4D080H4	U-100	80,0	12 / 2.048 / 5.400	109,-
4G120J6	U-133	120,0	12 / 2.048 / 5.400	169,-
4G120J6 retail	U-133	120,0	12 / 2.048 / 5.400	174,-
4G160J8	U-133	160,0	12 / 2.048 / 5.400	269,- L
4G160J8 retail	U-133	160,0	12 / 2.048 / 5.400	329,- L
4K080K4	U-100	80,0	12 / 2.048 / 5.400	114,- L
4R060J0	U-133	60,0	13 / 2.048 / 5.400	94,-
4R080J0	U-133	80,0	13 / 2.048 / 5.400	114,-
4R120J0	U-133	120,0	12 / 2.048 / 5.400	199,- L
4R160J0	U-133	160,0	12 / 2.048 / 5.400	a.A. L
6E030L0	U-133	30,0	10 / 2.048 / 7.200	79,-
6E040L0	U-133	40,0	10 / 2.048 / 7.200	94,-
6L040J2	U-133	40,0	8 / 2.048 / 7.200	94,- L
6L080J4	U-133	80,0	8 / 2.048 / 7.200	149,-
6Y060L0	U-133	60,0	9 / 2.048 / 7.200	114,-
6Y080L0	U-133	80,0	9 / 2.048 / 7.200	144,- L
6Y120L0	U-133	120,0	9 / 2.048 / 7.200	229,- L
6Y160L0	U-133	160,0	9 / 2.048 / 7.200	529,- L

EXCELSTORE		GB	ms/Cache/UPM	€
ES3230	U-66	30,0	9 / 2.048 / 5.400	69,-
ES124	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	84,-

SCSI-Festplatten ab Lager lieferbar. Rufen Sie uns an!

WD		GB	ms/Cache/UPM	€
WD200BB	U-100	20,0	9 / 2.048 / 7.200	84,-
WD200EB	U-100	20,0	12 / 2.048 / 5.400	74,-
WD400BB	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	89,-
WD400EB	U-100	40,0	12 / 2.048 / 7.200	79,-
WD400JB	U-100	40,0	8 / 8.192 / 7.200	104,-
WD600AB	U-100	60,0	9 / 2.048 / 5.400	104,-
WD600BB	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	109,-
WD600JB	U-100	60,0	9 / 8.192 / 7.200	129,-
WD800AB	U-100	80,0	9 / 2.048 / 5.400	114,-
WD800BB	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	119,-
WD800JB	U-100	80,0	8 / 8.192 / 7.200	139,-
WD1000BB	U-100	100,0	9 / 2.048 / 7.200	169,-
WD1000JB	U-100	100,0	9 / 8.192 / 7.200	209,-
WD1000JB retail	U-100	100,0	9 / 8.192 / 7.200	219,-
WD1200AB	U-100	120,0	9 / 2.048 / 5.400	179,-
WD1200BB	U-100	120,0	9 / 2.048 / 7.200	189,-
WD1200LB	U-100	120,0	9 / 2.048 / 7.200	a.A. L
WD1200JB	U-100	120,0	9 / 8.192 / 7.200	229,-
WD1800BB	U-100	180,0	9 / 2.048 / 7.200	399,- L
WD1800LB	U-100	180,0	9 / 2.048 / 7.200	a.A. L
WD1800JB	U-100	180,0	9 / 8.192 / 7.200	429,-
WD2000BB	U-100	200,0	9 / 2.048 / 7.200	479,-
WD2000JB	U-100	200,0	9 / 8.192 / 7.200	499,- L

SAMSUNG		GB	ms/Cache/UPM	€
SP2001H	U-100	20,0	9 / 2.048 / 7.200	84,-
SV0221H	U-100	20,4	9 / 512 / 5.400	79,-
SV4012H	U-100	40,2	9 / 512 / 5.400	89,-
SP4002H	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	94,-
SV0602H	U-100	60,0	9 / 512 / 5.400	99,-
SP6003H	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	109,-
SV8004H	U-100	80,0	9 / 2.048 / 5.400	114,-
SV0813H	U-100	80,0	9 / 2.048 / 5.400	119,-
SP8004H	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	124,-
SV1204H	U-100	120,0	9 / 2.048 / 5.400	149,-

SEAGATE		GB	ms/Cache/UPM	€
ST320011A	U-100	20,0	9 / 2.048 / 7.200	84,- L
ST340016A	U-100	40,8	9 / 2.048 / 7.200	89,-
ST340810A	U-100	40,8	9 / 2.048 / 5.400	84,-
ST360020A	U-100	60,0	10 / 2.048 / 5.400	99,-
ST360021A	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	114,-
ST380020A	U-100	80,0	10 / 2.048 / 5.400	109,- L
ST380021A	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	129,-

SEAGATE ST360021A

60,0 GB

9 ms Zugriffszeit, 2.048 KB Cache, 7.200 UPM, Silent Drive

€ 114,-

HOME ENTERTAINMENT

DVD-Filme	FSK	€
A Beautiful Mind	ab 12	23,-
Asterix und Obelix - Mission Kleopatra	ab 6	21,-
Der Herr der Ringe - Trick	ab 12	22,-
Die Simpsons - Treehouse of Horror	ab 12	19,-
Futurama - Season 1 Box Set	ab 12	32,-
Harry Potter und der Stein der Weisen	ab 6	19,-
Im Fadenkreuz	ab 16	19,-
Knallharte Jungs	ab 16	24,-
Matrix	ab 16	22,-
Ocean's Eleven	ab 12	21,-
Pearl Harbor Director's Cut	ab 16	30,-
So High	ab 16	22,-
Spy Game	ab 12	24,-
Zurück in die Zukunft Trilogie	ab 12	46,-
Vanilla Sky	ab 16	24,-

Plasma-Displays		€
DAEWOO DSP 4210	42"	4.999,-
LG MZ-42 PZ24	42"	5.499,-
PHILIPS Brilliance 420P10	42"	6.999,-
SONY PFM-42B1	42"	6.999,-

WEITERE DVD-FILME SOWIE GAMES FÜR KONSOLEN AB LAGER LIEFERBAR!

DVD-Player		€
CYBERHOME CH-DVD 505	aluminium	159,-
LG DVD-5084	silber	149,-
LG DVD-4730	silber	199,-
LG DVD-5935 Combi (DVD+VCR)	silber	379,-
TOSHIBA SD-220E	black o. silber	229,-
TOSHIBA SD-510E	black o. silber	479,-
YAMAKAWA DVD 205	silber	99,-

Ice Age

DVD-Film

78 Minuten Spielzeit, viele Extras wie z.B. Pleiten & Pannen, entfallene Szenen & Kurzfilm

FSK: ab 6 Jahre

€ 22,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

01805-905040 **

** € 0,12/Minute

ALTERNATE GARANTIERT!

FÜR HÄNDLER

Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer
Fax: 0 64 03 - 90 50 3790

Ohne Ende!

Anno 1602
10,- €*

Star Trek Armada
10,- €*

Tony Hawk's Pro Skater 2
10,- €*

In der Pyramide nimmt die Auswahl kein Ende. Sie wollen die absoluten Spieleklassiker und nützliche Anwendungen? Suchen Sie noch einen Teil Ihres Lieblingsspiels? Oder wollen Sie einfach nicht zuviel Geld für Ihr Spielvergnügen ausgeben? Auch dann ist Die Pyramide genau das, was Sie suchen! Denn hier zahlen Sie nur 2,-/ 3,-/ 5,-/ 7,50 oder höchstens 10,-€*. *unverbindliche Preisempfehlungen.

Also, am besten gleich zur nächsten Pyramide und die finden Sie in den Filialen der Firmen: Kaufhof, Horten, Karstadt, ProMarkt(Kingfisher), Schaulandt, Alpha-Tecc, Vobis, Atelco, Marktkauf, Office World, Staples, Toys R Us, Novo-Ratio, real,-, Fegro Selgros, medionshop.de sowie im gut sortierten Fachhandel.

Weitere Infos unter:
www.software-pyramide.de

Die Pyramide®
Futter für Ihren PC™

by ak tronic SOFTWARE & SERVICES

TIPPS&TRICKS

Anno 1503

„In Eurem Städtchen wohnt man gern" - wer dieses Kompliment seiner Untertanen hört, kann sich glücklich schätzen. Denn die Einwohner bei Laune zu halten, ist nicht leicht.

Nur noch schnell die Produktionskette optimiert, ach, und die Handelsroute muss auch noch fix eingerichtet werden. Potzblitz! Schon 1:30 Uhr nachts? Kein Zweifel, in **Anno 1503** lässt es sich wunderbar siedeln und planen, lenken und wirtschaften. Was nach außen hin putzig aussieht, entpuppt sich jedoch als absolut komplexe und für Einsteiger schwer durchschaubare Wirtschaftssimulation. Im wochenlangen Dauerspiel haben wir für Sie die optimalen Siedlungsstrategien erarbeitet. Damit verwandeln Sie die ärmlichen Pioniere erfolgreich in zahlungskräftige Kaufleute. Mit einem vollständigen Forschungsbaum und den kompletten Produktionsketten erhalten Sie alle Fakten, die Ihnen das Spiel so nicht vorgibt.

No One Lives Forever 2

Bananen als Waffen? Potzblitz! Cate geht wieder auf Agentenhatz. Größer, bunter, schriller und mit allerlei Spielzeug aus dem Hause Q meistert die Top-Spionin die abwechslungsreichen Missionen rund um den Globus. Und Sie können das auch – mit unserer Komplettlösung bekommen Sie bestes Spionagematerial aus erster Hand in die Finger. Da hat H.A.R.M. wahrlich nichts mehr zu lachen.

Unreal Tournament 2003

Auf in den Kampf! Ataris neuer Ego-Shooter setzt auf beeindruckende Art und Weise neue Genremaßstäbe. Wir haben uns für Sie durch alle Levels geballert und sämtliche Tipps zusammengetragen. Neben einer genauen Beschreibung der Waffen finden Sie in unserem Artikel jede Menge Trick-Jumps, mit denen Sie schwer erreichbare Gegenstände locker vor Ihren Gegnern einheimsen können.

Age of Mythology

So macht ein Ausflug in die Sagenwelt der Antike Spaß. Ensemble Studios liefert erneut einen echten Leckerbissen für Strategiefans. Damit Sie ihn auch in vollen Zügen genießen können, haben wir für Sie die ersten zwölf Missionen detailliert gelöst. Sie erlernen das richtige Truppenmanagement und wie Sie Ihre ungewöhnlichen Einheiten wie Pegasi, Hydras und Zentauren richtig im Kampf einsetzen.

Download Spieletipps

Unter www.pcgames.de können Sie bisherige Komplettlösungen und Tipps kostenlos im PDF-Format in Originalqualität herunterladen. Aktuelle Download-Tipps der Redaktion:

1. Hitman 2, Komplettlösung
2. Battlefield 1942, Multiplayertipps
3. Stronghold Crusader, Allgemeine Tipps

Die beliebtesten Downloads bei www.pcgames.de diesen Monat:

1. Mafia, Komplettlösung
2. America's Army, Allgemeine Tipps
3. Morrowind, Cheats

DOWNLOAD-MÖGLICHKEIT AUF DER WEBSITE

@ www.pcgames.de

Tipps & Tricks Hotline

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/82 48 34*

Täglich von 8-24 Uhr

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

PC Games hilft

Zoomen in America's Army

Wie funktioniert eigentlich die Zoom-Funktion richtig im Spiel? Ich habe da immer nur die kleine Linse auf dem Bildschirm. Ich benutze noch die Standardbelegung der Tastatur.

ROCKY, PER E-MAIL

Christian Müller:

In etlichen Spielen bezieht sich die Standardbelegung auf das amerikanische Tastaturlayout. Dabei sind die Tasten Y und Z einfach vertauscht. Steht also in der Konfiguration Z, müssen Sie entsprechend die Y-Taste auf der deutschen Tastatur drücken.

Frostwyrms in Warcraft 3

Gibt es eine effektive Taktik, mit der die Gegner der Untoten die starken Frostwyrms besiegen können? Wir haben schon mit Gyrokoptern, Kopfgeldjägern und Räubern gegen die Übermacht gekämpft – ohne Erfolg!

ANDREAS UND JULIAN, PER E-MAIL

Thomas Weiß:

Ein Tipp vorneweg: Wenn Sie frühzeitig scouten, haben Sie die Möglichkeit, eine starke Frostwyrm-Produktion im Keim zu ersticken. Konzentrieren Sie in so einem Fall die Angriffe auf die Produktionsstätten. Sollte der Gegner dennoch mit Frostwyrms zum Zuge kommen, helfen Einheiten wie Hippogryphen (reiterlos), Wyvern in Kombination mit Schamanen, Kopfjäger plus Schamanen. In den Foren der Webseiten www.warcraft.de oder www.warcraft3.de finden Sie weitere Taktiken.

Schmutzige Wäsche in GTA 3

In dieser Mission soll man mit Handgranaten vier Wäschelaster zerstören. Ich versuche die Laster immer auszubremsen, aber die fahren dann immer um mich herum, so dass ich mit den Handgranaten nicht treffen kann. Was mache ich bloß falsch?

MICHAEL, PER E-MAIL

Petra Maueröder:

Versuchen Sie, den Laster von der Straße abzubringen, so dass er gegen ein Gebäude oder ein sonstiges Hindernis stößt. Springen Sie jetzt schnell aus dem Wagen und setzen Sie die Handgranaten ein. Wenn die Granaten nicht ausreichen, geben Sie dem Laster mit der Schrotflinte oder einer anderen großkalibrigen Wumme den Rest.

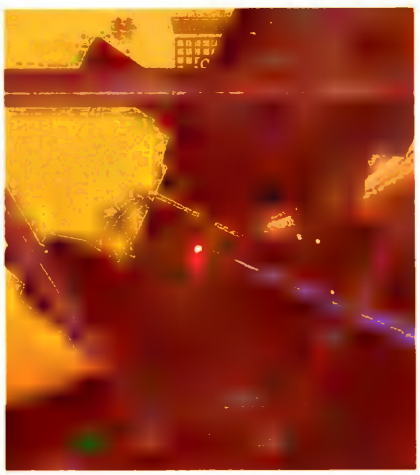
Stahlplatten in Starlancer

In der Mission, in der ich eine Ionenkanone zerstören soll, komme ich nicht weiter. Was ich auch anstelle, nichts klappt. Ich habe in einer Komplettlösung gelesen, dass ich oberhalb der Ionenkanone zuerst Metallplatten zerstören soll.

IOSIF, PER E-MAIL

Rüdiger Steidle:

Die Metallplatten sind leicht zu übersehen, erst recht in der Hitze des Gefechts. Mithilfe des Screenshots sollten Sie aber keine Probleme mehr haben. Das Cockpit zeigt genau auf die gesuchten Stahlplatten.



Atrributverlust in Morrowind

Ich habe mir kürzlich die deutsche Version von Morrowind zugelegt. Ein Zauberer hat mir die Glück- und Charismawerte gekürzt und ich würde gerne wissen, wie ich die ursprünglichen Werte wiederbekommen kann. Ich finde aber in keiner Magiergilde Tränke gegen die Verzauberung.

ANDREAS, PER E-MAIL

Stefan Weiß:

Wenn Sie keine Tränke finden, gibt es dennoch eine Lösung. Suchen Sie den nächsten Weg zu einem Altar des Kaiserlichen Kultes. Solche Altäre finden Sie zum Beispiel in der Mondfalter-Festung bei Balmora oder in der Festung in Pelagiad. Stellen Sie sich vor einen Altar und benutzen Sie die Aktionstaste. Sie müssen (je nach Gildenzugehörigkeit) einen bestimmten Betrag zahlen und haben dann die Option „Wiederherstellen von Attributen".

Golems in Vampire

Ich komme bei Vampire: Die Maskerade nicht mehr weiter. Wie besiege ich den Golem? Ich möchte nicht die Lösung dafür haben, sondern nur einen Tipp.

ANDRE, PER E-MAIL

Dirk Gooding:

Bevor Sie sich in den Kampf mit dem Golem stürzen, ist es ratsam, Mendel, den Sohn des Rabbis, aufzusuchen. Im Gespräch mit ihm erfahren Sie die richtige Taktik gegen das Ungeheuer.

Versteckte Speicherstände

Wo sind die Savegames bei Dungeon Siege versteckt? Es ist dringend, weil ich in Kürze meinen alten PC aufgeben muss und die Spielstände auf den neuen PC übertragen möchte.

PHIL, PER E-MAIL

David Bergmann:

Dungeon Siege legt seine Spielstände auf C:\Windows\Eigene Dateien\Spielverzeichnis (Windows 98) an. Bei XP/2000 befinden sich die Dateien entsprechend in \Dokumente und Einstellungen\Benutzername\Spielverzeichnis. Auch andere Spiele, wie zum Beispiel **GTA 3**, legen dort ihre Spielstände ab.

BYE-BYE, WINKEMANN

Unserem Aufruf, die letzten drei Winkemänner zu finden, sind etliche Leser nachgekommen. Hier die Standorte und die Erstmelder:

1. **Vor dem Museum in Downtown.**
   Erstmelder: Benjamin Brand
2. **Vor Morello's Bar in New Ark.**
   Erstmelder: Joachim Meyer
3. **Straße von Hoboken nach Oak Hill.**
   Erstmelder: Joachim Meyer

Für alle, die verzweifelt nach den Winkemännern suchen: Fahren Sie zum Leuchtturm. Am Leuchtturm finden Sie eine niedrige Metalltür. Rufen Sie die Karte auf und machen Sie einen Rechtsklick (Benutzen) auf die Tür. Das Programm zeigt Ihnen den Standort eines Winkemanns. Wenn Sie den Vorgang wiederholen, wird immer ein anderer Winkemann angezeigt.

Die PC-Games-Spiele-Experten

Endgegnerkampf in UT 2003

Ich bin jetzt im Singleplayer-Finale, schaffe es aber nicht, Malcom zu besiegen. Obwohl ich auf Anfänger spiele, klappt es nicht. Gibt es da vielleicht einen Trick?

GREGOR, PER E-MAIL

Ralph Wollner:

Melcom ist ein echt schwerer Brocken. Das Fiese: Er studiert Ihre Kampftechnik und passt sich an. Ihnen wird aufgefallen sein, dass es zu Beginn des Duells relativ einfach ist, ihn zu treffen. Erst ab dem fünften Frag gibt Melcom Vollgas und schlägt den Spieler sozusagen mit seinen eigenen Waffen.

Versuchen Sie, ihn zu verwirren. Nachdem Sie ihn etwa fünfmal erledigt haben und hoffentlich in Führung liegen, lassen Sie einen Kumpel ran, der anders spielt als Sie. Jetzt muss Melcom sich auf einen neuen Gegner einstellen. Damit schaffen Sie es, den Vorsprung bis zum zehnten Kill zu retten. Ohne ein Quäntchen Glück geht das aber nicht.

Mission ohne Ende in Commandos 2

Bei der dritten Bonusmission habe ich alle Gegner getötet und alle Aufträge erfüllt. Ich sitze mit allen Leuten im Auto, der Fahrer fährt. Ich weiß nur nicht, wohin ich fahren soll. Ich habe schon alle drei Wege ausprobiert.

MARTIN, PER E-MAIL

Florian Weidhase:

Die Programmierer von **Commandos** haben vorgesehen, dass man nur das Amphibienfahrzeug als Fluchtmittel benutzen kann. Vergessen Sie also den LKW und steigen Sie mit Ihren Commandos in das Amphibienfahrzeug ein. Jetzt lässt sich die Bonusmission problemlos beenden. Fahren Sie einfach den Weg, der nach Norden zum Kartenrand führt.

Blutbad in Morrowind

Bei Balmora in der Mondfalterfestung bekomme ich den Auftrag, ein Blutbad unter den finsteren Gesellen zu veranstalten. Wie löse ich jetzt aber diese Quest? Sobald ich die Leute in der Ratstaverne angreife, alarmieren sie die Wachen.

SEBASTIAN, PER E-MAIL

Stefan Weiß:

Es gibt dafür mehrere Möglichkeiten, je nachdem, wie gut Ihr Charakter in gewissen Fertigkeiten ist. Wenn Sie über eine hohe Wortgewandheit („Speechcraft") verfügen, haben Sie mithilfe der Option „Spotten" (Taunt) gute Chancen, dass die finsteren Gesellen Sie zuerst angreifen, dann zählt es nicht als Verbrechen. Falls Sie einen Magier spielen: Die Schule der Illusion bietet den Spruch „Kreatur erzürnen", der die gleiche Funktion erfüllt. Es gibt auch entsprechende Spruchrollen dafür.

Wenn gar nichts davon fruchtet, muss Ihnen das auch kein Kopfzerbrechen bereiten. Flitzen Sie nach dem Kampf sofort in die Mondfalterfestung zu Ihrem Auftraggeber, er regelt die Sache mit dem Kopfgeld und stellt Ihren guten Ruf wieder her.

Schlägerei in Mafia

Bei Level 07-06 verliere ich bei der Schlägerei mit Paulie so viel Energie, dass ich oder Paulie bei den Schusswechseln zum Schluss auf der Stelle tot sind, sobald wir 'ne Kugel abkriegen. Was kann ich nur tun?

MARCO, PER E-MAIL

Christian Müller:

Das Problem ist, dass man entweder selber hopsgeht oder Paulie zu viel Schaden nimmt. Die Entscheidung dafür fällt schon ganz zu Anfang, bei der großen Schlägerei. Konzentrieren Sie sich zunächst auf den Gegner mit der Brechstange – dieser richtet am meisten Schaden an. Sehr effektiv: Greifen Sie von hinten den Gegner an, der sich gerade mit Paulie prügelt, und halten Sie die Feuertaste so lange, bis der Balken voll ist. Nach einem oder zwei solcher Schläge liegt jeder Gegner am Boden.

Waffenladen in Mafia

Ich habe ein kleines Problem im Free-Ride-Modus. Um Waffen zu kaufen, müsste ich zu „Yellow Pets Gunshop". Diesen finde ich aber nirgends. Auf der Karte ist er auch nicht eingezeichnet. Könnt ihr mir erklären, wie ich ihn finden kann?

FREDDY, PER E-MAIL

Dirk Gooding:

Der Waffenladen ist in Hoboken – dort, wo auf der Karte „Twister" eingezeichnet ist.

Best of Lesertipps

Die besten Tipps unserer Leser werden abgedruckt und belohnt.

Mafia

Beim großen Rennen in Mission 6 – Fairplay gibt es einen einfachen Trick, Erster zu werden. Nach der zweiten Kurve gibt es eine Abzweigung nach links. Die Sperre ist leicht zu umfahren. Lassen Sie sich von dem Hinweis, dass Sie in die falsche Richtung fahren, nicht stören. Sobald Sie von dieser Abkürzung wieder auf die Strecke kommen, wird eine Checkpointzeit eingeblendet. Drücken Sie nun die Taste für „Wieder Ausrichten" (Standard: Ziffernblock 0). Sie werden direkt vor der Ziellinie abgesetzt. Wiederholen Sie diesen Trick fünfmal und schon haben Sie das Rennen für sich entschieden.

JAN-PHILIPP KAYSER

Unreal Tournament 2003

Öffnen Sie im Spielverzeichnis den Ordner „Maps". Benennen Sie dort die Datei „VehicleDemo.ut2" in „DM-VehicleDemo.ut2" um. Jetzt ist die Karte im Deathmatch-Modus spielbar. Für einen anderen Game-Modus schreiben Sie das entsprechende Kürzel davor. Um im Spiel ins Fahrzeug einsteigen zu können, weisen Sie eine Taste zu. Diese lässt sich über die Control-Config im Spiel leider nicht einstellen. Um sie trotzdem einzustellen, öffnen Sie die Datei „User.ini" im System-Verzeichnis mit einem Texteditor. Schreiben Sie dort hinter eine beliebige Taste „use" (Beispiel: e=use).

JONAS WREDE, TIMO WOLTERS

Mafia

1. Das Nachladen bei **Mafia** dauert eine Ewigkeit. Vor allem in Kämpfen ist dies ziemlich nervig. Wer keine Lust hat, so lange zu warten, macht einfach eine Seitwärtsrolle, der Nachladevorgang wird abgebrochen und dennoch ist das Magazin voll!
2. Sollte Ihr Auto im Freie-Fahrt-Modus beschädigt worden sein, müssen Sie nicht zu Luca Bertone fahren und 2.000 Dollar für die Reparatur bezahlen – es reicht, wenn Sie einmal über die Stadtgrenze fahren. Sobald das Umland geladen wurde, ist auch das kaputte Auto wie von Geisterhand repariert.

TREKKER99

Hitman 2

Drücken Sie unmittelbar nach dem Befehl zum Einsatz der Klaviersaite oder zum Knacken eines Schlosses kurz die Taste „M" (Karte aufrufen) und schließen Sie die Karte sofort wieder. 47 ist dann mit seiner Aufgabe „fertig". Dies verschafft Ihnen unter Umständen einige wertvolle Sekunden.

FRIENDLY

Stefan Weiß
Abenteuer- & Strategiespiele
sw@pcgames.de

Ralph Wollner
Action- & Sportspiele

David Bergmann
Abenteuer- & Strategiespiele
db@pcgames.de

Dirk Gooding
Actionspiele
dg@pcgames.de

Harald Wagner
Sportspiele & Simulation
hw@pcgames.de

Sascha Pilling
Performance & Tuning
sp@pcgames.de

Justin Stolzenberg
Sport- & Rennspiele
js@pcgames.de

COLD ZERO

the best blood

Eine neue Droge ... kalt wie die Nacht!
Ein Privatdetektiv mit nur einem Ziel ... Überleben!
Seine Chance ... 100 durchschlagende Argumente jeden Kalibers!

DRAGO entertainment

PC CD

November 2002

© 2002 JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, 8786 Rottenmann, Austria
Developed by Drago Sp. Z.o.o

JoWooD productions

www.jowood.com

A

Anno 1503 Tipps

In vier Jahren hat sich viel geändert: Der Nachfolger von Deutschlands erfolgreichstem Spiel ist nun da und präsentiert sich vor allem komplex. Mehr Produkte, mehr Gebäude, größere Welten und mehr Militär. Um nicht sofort an den hohen Ansprüchen der Inselbewohner zu verzweifeln, geben wir Ihnen ein fest geschnürtes Startpaket voller Daten, Fakten und Tipps mit auf den Weg.

Grundlagen

Speichern, was das Zeug hält

Speichern Sie das Spiel sehr oft ab. Die Konsequenzen von kleinen Fehlplanungen können Sie durchaus eine halbe Stunde oder noch später einholen und zu Fall bringen. Um dann nicht auf einen Schlag die schöne Siedlung einreißen zu müssen, laden Sie lieber einen Spielstand. Um es sich noch leichter zu machen, benennen Sie Ihre Spielstände so, dass Sie auch wissen, was da geladen werden soll. Das Spiel speichert automatisch regelmäßig unter dem Namen „Lastgame" ab. Da dieser Speicherstand aber immer wieder überschrieben wird, hilft er nur bei kleineren Pannen aus der Patsche.

Einfaches Endlosspiel

Auch verdienten **Anno 1602**-Veteranen möchten wir dringend empfehlen, zunächst ein Endlosspiel auf einfachstem Niveau zu spielen. Die Änderungen im Wirtschaftssystem sind nicht immer sofort nachvollziehbar und verwirren Spieler des Vorgängers sogar mehr als **Anno**-Neulinge. Wenn Sie sich sicher fühlen, erhöhen Sie den Schwierigkeitsgrad oder spielen Sie die Kampagne.

Kampagne nur für Experten

Die Kampagne ist wirklich nichts für Anfänger. Spielen Sie unbedingt die Tutorials und einige Endlosspiele, um nicht sofort an der Kampagne zu verzweifeln. Da die Speicherstände von Endlos- und Kampagnenspielen getrennt aufgehoben werden, können Sie in der Kampagne jederzeit eine Pause einlegen und ein Endlosspiel starten. Hinweis: Für friedliebende Städtebauer ist die Kampagne ungeeignet. Während im Endlosspiel eher selten die Waffen sprechen, kommen Sie in der Kampagne ohne Gewalt nicht zum Ziel.

Online-Hilfe

Nutzen Sie die integrierte Online-Hilfe. Hier finden Sie zu allen Stichpunkten, Gebäuden und Gütern viele wichtige Informationen. Was Ihnen die Hilfe nicht verrät, lesen Sie in unseren Tipps.

Wirtschaftsgrundlagen

Das liebe Geld

Ohne Moos nix los. Es mag banal klingen, ist aber der wichtigste Grundsatz der Wirtschaft. Da Sie Bedarfsgüter an Ihre Schützlinge verkaufen, kommt nur Geld rein, wenn auch Waren auf Lager sind. Fehlt ein Gut, kann es nicht gekauft werden. Die Bilanz verschlechtert sich. Um diesen Mangel beseitigen zu können, müssen Sie investieren. Sie sollten daher stets darauf achten, Ihre Gesamtbilanz im Plus zu halten oder möglichst schnell die Gewinnzone zu erreichen.

Der Teufelskreis der Unterversorgung

Beobachten Sie immer Ihre Lagerbestände. Die Nachfrage Ihrer Bevölkerung schwankt enorm. Besonders wichtige Güter wie Nahrung und Alkohol können Ihnen bei Unterversorgung alles kaputtmachen. Eine positive Bilanz von über 100 Talern (was schon sehr gut ist) rutscht ganz schnell weit unter null, wenn ein Bedarfsgut fehlt. Ihre Einwohner werden sauer, bilden sich eine Zivilisationsstufe zurück und Sie müssen zusehen, wie Ihr Konto im Sekundentakt schmilzt. Jetzt ist es natürlich äußerst schwer, den vorhandenen Mangel mit schwindenden finanziellen Mitteln abzustellen. Mit Glück schaffen Sie es, kurz vor dem Bankrott das Ruder noch rumzureißen.

Sensible Wirtschaft

Wo man im Vorgänger noch eine Politik der ruhigen Hand fahren konnte, muss man jetzt wie ein Schießhund aufpassen. Was gerade noch rund und sauber lief, kann im nächsten Moment schon einen fatalen Richtungswechsel nach sich ziehen. Schauen Sie stets mit Argusaugen auf die Bilanz. Legen Sie Betriebe „schlafen", die gerade nicht gebraucht werden.

Bedürfnisse

Das System

Ihre Einwohner haben – je nach Entwicklungsgrad – mehr oder weniger stark ausgeprägte Bedürfnisse, die es zu befriedigen gilt. Hierbei werden zwei Kategorien unterschieden: Waren und öffentliche Einrichtungen.

Bedarfsgüter

Zu dem Grundbedürfnis nach Nahrung gesellen sich im Nu diverse andere Gelüste. Alle Waren müssen auf Lager sein und den Bewohnern über die entsprechenden Verkaufsstände zum Kauf angeboten werden. Zwar sorgt eine optimale Befriedigung der Bedürfnisse für Zufriedenheit – viel wichtiger jedoch ist, dass es automatisch Geld in die stets leeren Kassen spült.

Konsum macht reich – und glücklich

In **Anno 1602** ging es darum, die Menschen bei Laune zu halten, damit sie Steuern zahlen. Jetzt geht es nur darum, dass die Untertanen ihre sauer verdienten Taler ausgeben – das Lächeln kommt dann automatisch.

Umsatzchancen nutzen

Prinzipiell gilt: Wenn ein Gut nachgefragt wird, befriedigen Sie diese Nachfrage. Warum? Weil's Kohle bringt. Bauen Sie daher auch die nachgefragten Gebäude erst, wenn Sie tatsächlich eine Stufe aufsteigen wollen (siehe „Aufstieg"). Öffentliche Einrichtungen bringen – abgesehen vom Wirtshaus (siehe Kasten „Alkoholausschank") – keine Einnahmen. Im Gegenteil – sie kosten Geld.

Schwankende Nachfrage

Man wundert sich oft – zu Recht – über das Konsumverhalten der kleinen Menschen. Einen Moment scheinen sich alle Bewohner in meterweise Stoffe zu hüllen, im nächsten Moment sind Tabakwaren so populär, dass man Angst hat, alle Bewohner an den Lungenkrebs zu verlieren. Die Faustregel lautet: Sie wollen alles – und zwar sofort und in rauen Mengen. Hier ist im Zweifelsfall Überschuss besser als Mangel. Mehr zur Nachfrage finden Sie unter „Aufstieg" auf Seite 152.

Bürgerverhalten

Werden alle Menschen gezeigt?

Nein. In einem Haus wohnen acht (Pioniere) bis maximal 42 Menschen (Kaufleute). Jeder Mensch auf der Straße repräsentiert jeweils sein Haus – also steht jede Figur für bis zu 42 Bewohner.

Quo vadis?

Schon auf den ersten Blick erkennt man, dass die Bewohner sehr viel in der Gegend herumlaufen. Das Ganze sieht aufgrund der vielen Menschen konfus aus, hat aber System. Jeder Bewohner hat eine Liste von Bedürfnissen. Diese sind nach ihrer Wichtigkeit geordnet. Nahrung ist das wichtigste Bedürfnis, dicht gefolgt von Kirchen- und Wirtshausbesuchen.

Wie werden die Bedürfnisse befriedigt?

Ihre Bewohner versuchen zuerst, die einzelnen Bedürfnisse einmalig zu befriedigen. Der Pionier bezieht seine Wohnung satt, das Nahrungsbedürfnis ist – für den Moment – zu 100 Prozent befriedigt. Da er aber auch Bedarf an Stoffen, Leder, Kirche und Wirtshaus hat, versucht er diese möglichst effektiv zu befriedi-

Wiederholungstäter, aufgepasst!

Sie haben in **Anno 1602** alles erreicht und stürzen sich nun auf den Nachfolger. Irgendwie ist alles vertraut. Damit Sie nicht mit Vollgas in den finanziellen Ruin rasen, hier einige wichtige Tipps.

1. Weg mit den Steuern

Beneidenswert: Ihre Bewohner zahlen keine Steuern mehr. Vielmehr werden fast alle Produkte an Marktständen verkauft. Dies hat einen gravierenden Nachteil: Wenn Sie in die Miesen geraten, ist es sehr schwer, wieder auf einen grünen Zweig zu kommen. Eine kurze Steuererhöhung ist nicht möglich, die Verkaufspreise sind nicht beeinflussbar und ohne Geld können Sie nichts bauen. Da helfen nur flächendeckende Betriebsstilllegungen oder Ramschverkäufe – sofern Sie einen Abnehmer finden.

2. Jojo-Wirtschaft

Wo man im Vorgänger für große Städte schon mal eine ganze Insel voller Getreidefelder, Mühlen und Bäcker brauchte, reichen heute weitaus weniger Betriebe. Es ist nicht einmal immer ratsam, eine Produktionskette effektiv zu bauen, da die produzierten Mengen einfach zu groß sind. Da es in der Summe weniger Betriebe sind, wird zu viel produziert. Legen Sie eine Produktionsstätte still, wird viel zu wenig produziert. Sie müssen also andauernd Ihre Lagerbestände überprüfen und je nach Bedarf Betriebe an- und ausknipsen. Beispiel: Sie brauchen schon sehr früh Salz. Eine Saline produziert genug Salz für über 2.000 Kaufleute. Zu Anfang haben Sie also ständig zu viel Salz.

Alkoholausschank

Auch wenn das Spiel es Ihnen verheimlichen möchte: Das Wirtshaus erwirtschaftet Gewinne. Der dort ausgeschenkte Alkohol wird tatsächlich an die Besucher verkauft. Sie merken dies an den gravierenden Umsatzeinbrüchen, wenn Alkohol knapp ist und das Bedürfnis nach einem Wirtshaus nicht oder nur schlecht erfüllt ist. Außerdem werden Sie feststellen, dass Ihre Untertanen erschreckend viel zechen. Sorgen Sie stets für ausreichend Alkohol! Es kommt durchaus vor, dass alle anderen Bedürfnisse erfüllt sind, man Sie aber trotzdem für den Mangel an Alkoholika hasst.

Version 1.00

Wir haben in der ersten Verkaufsversion (Version 1.00) einige Ungereimtheiten festgestellt. Bitte beachten Sie, dass diese Tipps nur Gültigkeit haben, solange diese Probleme nicht durch einen Patch behoben wurden.

1. Verkaufsstände
Sämtlichen Dokumentationen zum Trotz können Verkaufsstände überall gebaut werden. Ein Markthaupthaus muss nicht in der Nähe sein. Da es Ihre Bewohner im Gegensatz zum Vorgänger nicht schert, ob ein Marktplatz in der Nähe ihrer Behausung steht, kommen Sie mit weitaus weniger Markthaupthäusern aus.

2. Die wundersame Kirche/Universität
Im Widerspruch zum Handbuch wird jede Kapelle zur Kirche und jede Schule zur Universität, sobald das größere Gebäude auf der Insel errichtet wurde. Der Einzugsbereich spielt dabei keine Rolle.

3. Der emsige Jäger
Der Jäger ist weitaus fleißiger, als er sein sollte. Dies ist ein Bug, den Sie aber durchaus zu Ihrem Vorteil nutzen können. Aus der Jagdhütte kommen Tierhäute und Nahrungsmittel im Überfluss. Eine Gerberei ist nicht mal in der Lage, die Tierhäute eines einzigen Jägers zu verarbeiten – es bleiben jede Menge Tierhäute über. Ignorieren Sie die Tierhäute und freuen Sie sich, dass Sie mit dem emsigen Jäger quasi ein „Tischleindeckdich" haben.

4. Waffen umsonst
Buy one, get one free – wenn Sie nur eine Tonne einer Waffe vorrätig haben, können Sie in der Burg daraus zwei Einheiten produzieren. Wie? Klicken Sie schnell zweimal auf das Icon für die entsprechende Truppe. Sie werden sehen – es werden zwei Einheiten erstellt, obwohl die Waffen nur für eine reichen sollten.

gen. Er kann dabei mehrere Anlaufstellen besuchen, bevor er nach Hause zurückkehrt.

Bedürfnisse nach Hause tragen

Hört sich komisch an, ist aber so. Wenn unser Bewohner sich auf die Socken macht, um Leder zu kaufen, wird der Bedarf an Leder erst als befriedigt gewertet, wenn der Mensch wieder zu Hause ist, nicht, wenn er gekauft hat. Ebenso verhält es sich beim Besuch öffentlicher Einrichtungen. Die Erleuchtung kommt nicht beim Beten und der Suff nicht beim Trinken – der Effekt tritt immer erst zu Hause ein.

Kurze Wege

Die Prozentangabe jedes Bedürfnisses sinkt ständig. Je länger der Bewohner nun braucht, um von seinem Spaziergang wieder nach Hause zu kommen, desto weiter sinkt der Wert. Nun könnte man sagen: Wenn du schon mal da bist, kauf halt mehr ein. Das tut der Bewohner nicht – vielleicht kann er nicht so viel tragen. Also: Je kürzer die Wege, desto besser die Versorgung und somit auch der Umsatz.

Viel auf einmal erledigen

Wenn nun möglichst viele Dinge des täglichen Lebens sehr nahe beieinander stehen, kann unser Bewohner sehr effektiv seinen Bedürfnissen nachgehen. Im Beispiel unseres Pioniers heißt das: Ein Schnäpschen in der Kneipe, ein Stoßgebet in der Kapelle und auf dem Rückweg noch schnell ein paar Meter Stoff und Leder gekauft. Kehrt er nun betrunken, erleuchtet und mit vollem Einkaufskorb nach Hause zurück, ist er glücklich und seine Bedürfnisse sollten zu 100 Prozent gedeckt sein.

Wohnsiedlung

Wohngebiet

Wohnhäuser und die dazugehörigen öffentlichen Gebäude müssen stets kompakt stehen. Wirtschaftsbetriebe haben hier nichts verloren. Suchen Sie sich also eine möglichst freie, plane Fläche, in der Sie Ihre Wohngebiete anlegen. Bedenken Sie, dass im weiteren Spielverlauf immer mehr und größere öffentliche Gebäude hinzukommen. Lassen Sie also möglichst zentral eine große Fläche frei.

Brauchen Häuser Straßen?

Eigentlich nicht. Straßen sind nur als Transportweg für Produktionsbetriebe vonnöten. Bewohner, Medikus und Feuerwehr bahnen sich einen Weg zwischen den Häusern. Straßen eignen sich jedoch zur Einteilung des Geländes und dienen als Feuerschneisen (siehe: Was tun, wenn's brennt?). Außerdem sieht eine Stadt ohne Straßen steril und langweilig aus – das Auge spielt schließlich mit.

Öffentliche Gebäude

Auch wenn ein Haus im Einzugsbereich eines öffentlichen Gebäudes steht, stellt dies noch lange nicht die Versorgung sicher. Besonders in den Außenbereichen haben die Menschen einen sehr langen Weg. Bauen Sie die öffentlichen Einrichtungen so, dass möglichst viele Bewohner einen kurzen Weg haben.

Verkaufsstände

Eigentlich kann man kaum genug Stände haben. Wenn ein Gut in einem Haus nicht optimal vorhanden ist, sollten Sie einen neuen Stand in die Nähe bauen. Beispiel: Haus X hat einen Stoff-Wert von 85 %. Da würde jetzt jeder sagen: Super! Klar, die Versorgung ist gut. 100 % sind jedoch möglich – Sie verschenken 15 % Umsatz.

Feuer und Pest

Was tun, wenn's brennt?

Die allseits beliebte Feuerwehr muss in der Schule erforscht werden, bevor sie gebaut werden kann. Das heißt: Bevor Sie nicht wenigstens 50 Siedler beherbergen (Voraussetzung

Verfügbarkeit von Gebäuden

Hinter den Technologien finden Sie die jeweiligen Gold- und Wissenskosten in Klammern.

Pioniere

30	Kleine Festung
80	Wirtshaus
125	Kapelle, Kapelle, Salzmine, Saline

Siedler

25	Hanfplantage, Seilerei, Kleine Werft
50	Pflasterstraße, Rinderfarm, Fleischerei, Steinbruch, Steinmetz, Mauer, Maueraufgang, Kleines Stadttor, Wachturm, Schule
80	Gewürzplantage, Tabakplantage, Tabakverarbeitung, Tabak- & Gewürzstand, Erzmine, Kleine Erzschmelze, Schmied, Rüstungsbauer
120	Rüstungsbauer
240	Kirche
360	Hopfenfarm, Brauerei

Bürger

120	Öffentlicher Platz, Baumwollplantage, Mittlere Festung
200	Getreidefarm, Mühle, Bäckerei, Zuckerrohrplantage, Rumbrennerei, Großes Stadttor
400	Galgen, Universität, Indigoplantage, Seidenplantage, Färberei, Kleidungsstand, Marmorsteinbruch, Marmorsteinmetz
600	Bibliothek, Badehaus, Kanonengießerei, Walfänger, Transiederei, Lampenölstand, Köhlerei
1100	Pelztierjäger, Schneiderei, Große Erzschmelze

Kaufleute

250	Großes Wirtshaus, Prunkbrücke, Große Werft, Große Festung
750	Weingut, Goldmine, Edelsteinmine, Goldschmied
1500	Blumenbeet, Pavillon, Theater, Zierhecke, Zierhecke Eingang
1900	Aristokratenwohnhaus, Schmuckstand, Weinstand

Mögliche Forschung

Medikus (200/50)
Brunnen (50/5)
Feuerwehr (50/5)
Weberei (300/20)
Tiefer Brunnen (200/20)
Kavallerie (100/7)
Bogen (120/8)
Lanzen (200/10)
Gehärtete Pfeilspitzen (250/10)
Gefiederter Schaft (250/10)
Katapult (200/15)
Armbrust (150/15)
Schiffskanone (300/18)
Brandpfeile (250/20)
Reichweite Armbrust (150/20)
Mittleres Handelsschiff (400/25)
Großes Kriegsschiff (1000/60)
Kanone (1000/60)
Bibliothek (2000/60)
Schnelle Heilung (500/60)
Verstärkter Rumpf (1000/70)
Explosivgeschosse (1800/80)
Mörser (1200/80)

Verstärkte Infanterierüstung (100/25)
Verstärkte Kavallerierüstung (100/25)
Muskete (500/30)
Steinbrücke (200/30)
Amtsgericht (200/30)
Mittleres Kriegsschiff (600/40)
Radschloss (500/40)
Große Erzmine (500/40)
Großes Handelsschiff (800/50)
Doppelt verstärkte Infanterierüstungen (300/50)
Doppelt verstärkte Kavallerierüstungen (300/50)
Schwerter (100/7)
Belagerungsturm (100/5)
Genormte Kaliber (Kanone) (1500/70)
Nur mit Bibliothek:
Explosivgeschosse (1800/80)
Mörser (1200/80)
Nur mit Bibliothek:
Mörserpulver (2000/100)

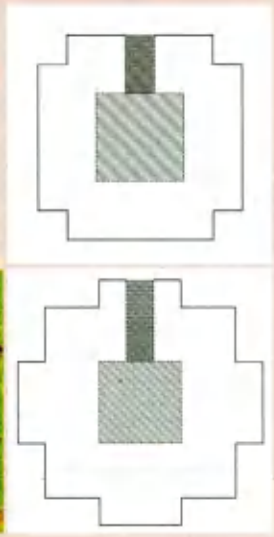
A

Felder für Profis

Jedes Feld wächst, ohne dass der dazugehörige Betrieb gebaut wurde. Dieses Phänomen können Sie ausnutzen, um mächtig Geld zu sparen.

Es braucht etwas Übung und Geschick, die Felder für eine Plantage optimal anzulegen, obwohl das Gebäude noch gar nicht da ist. Der Aufwand lohnt sich jedoch. Oft genug kommt es vor, dass man ganz dringend noch eine Tabak- oder Gewürzplantage bauen will und dann kein Geld mehr für die Felder hat. Die Plantage steht dann völlig überflüssig in der Gegend rum. Bauen Sie das Gebäude jedoch erst, wenn alle Pflanzen schon gewachsen sind, dann kann die Produktion sofort losgehen.

1. Wählen Sie die Farm oder Plantage aus und suchen Sie einen geeigneten Bauplatz.
2. Bauen Sie das Gebäude nicht, sondern halten Sie es wie eine Schablone an.
3. Achten Sie bei Farmen, die einen Straßenanschluss bekommen sollen, auf den Eingang.
4. Suchen Sie sich einen markanten Punkt, an dem Sie mit dem ersten Feld loslegen.
5. Pflanzen Sie die Felder, indem Sie sich an unser Schema halten - lassen Sie dabei die Mitte für das Gebäude (3x3 Felder) sowie den etwaigen Straßenanschluss frei.
6. Sobald die Pflanzen gewachsen sind, bauen Sie das Gebäude und die Straße.



Kurz und knackig

Viele kleine Kniffe machen das Leben in der Welt von **Anno 1503** einfacher.

- Ihr Lager quillt über? Nutzen Sie ein Schiff als mobiles Lager.
- Verbrauchen Sie nach Möglichkeit das in der Schule beziehungsweise Universität angehäufte Wissen. Es steigt nicht über den jeweiligen Maximalwert.
- Ein Doppelklick auf ein Gebäude (Markthaupthaus, Feuerwehr, Kirche, Wirtshaus, Medikus etc.) zeigt den gesamten Einzugsbereich aller Bauwerke dieses Typs an.
- Die Weideflächen von kleinen Farmen, Rinder- und Schaffarmen können sich überlappen. Trotzdem haben die Betriebe volle Auslastung. Achten Sie beim Abstand auf den Fruchtbarkeitsbalken.
- Buchten und enge Seestraßen lassen sich „überqueren", sofern der Einzugsbereich eines Kontors bis an das gegenüberliegende Ufer reicht - dort lässt sich dann ein weiteres Kontor bauen.

- Besonders für das Kontor der Hauptinsel gilt: Bauen Sie nach Möglichkeit in einer Bucht. So können Sie sich mit Kanonentürmen an der Küste besser vor feindlichen Schiffen schützen.
- Angebot und Nachfrage schwanken ständig. Überprüfen Sie daher stets Ihre An- und Verkäufe im Kontor.
- Wenn ein Konkurrent stets das gleiche Produkt nachfragt, parken Sie ein Schiff mit knallvollen Laderäumen vor seinem Kontor. Verkaufen Sie so viel wie möglich. Dann warten Sie einfach, bis er wieder etwas kauft. So werden Sie Ihren Krempel einfach los und es kommt Ihnen keiner zuvor.
- Auch wenn es nicht angezeigt wird: Alle Schiffe haben, wie Militäreinheiten, laufende Kosten (diese werden zu den Militärkosten gerechnet).
- Wenn eines Ihrer Schiffe nutzlos und ohne Ladung vor Anker liegt, hissen Sie die weiße Flagge. Die Piraten zeigen dann keinerlei Interesse und schießen auch nicht auf Sie.
- Wenn Sie im Clinch mit einem Konkurrenten stehen, achten Sie darauf, seine Inseln weiträumig zu umfahren. Passen Sie auch Ihre Auto-Routen an.
- Ändern Sie die Wegpunkte von automatischen Handelsrouten so, dass die Schiffe nicht so nah am Land fahren. Das ewige Zickzack-Gefahre kostet Zeit und somit Geld.
- Benennen Sie Ihre Städte und Schiffe nach der jeweiligen Funktion. Zugegeben: Tabak/Seide ist kein schöner Schiffsname - aber so finden Sie in der Schiffs- bzw. Städteliste schnell und einfach, was Sie suchen.
- Bei großen Inseln lassen sich die Wege von Transportschiffen durch den Bau von mehreren Kontoren an den jeweiligen Küsten enorm verkürzen. Beispiel: Ihr erstes Kontor liegt im Süden. Ein Schiff pendelt per automatischer Handelsroute zwischen einer Insel im Nordmeer und Ihrer Hauptinsel. Wenn Sie nun im Norden der Insel ein Kontor errichten, muss das Schiff nicht auf jeder Tour rund um die Insel gurken.

für die Schule), sind Sie etwaigen Feuersbrünsten schutzlos ausgeliefert. Sollte vor der Erfindung der Feuerwehr ein Haus brennen, hilft nur eins: Reißen Sie das Haus ab, um eine Ausdehnung des Feuers zu verhindern.

Tatütata

Die **Anno**-Feuerwehr ist höchst effektiv. Sie löscht jedes Feuer im Einzugsbereich und verhindert so, dass Flammen auf benachbarte Gebäude übergreifen. Im wahrsten Sinne des Wortes brenzlig wird's erst, wenn mehrere Brände auf einmal wüten. Irgendwann breitet sich das Feuer schneller aus, als die Feuerwehr löschen kann. Als Vorsichtmaßnahme baut man die Feuerwehren so, dass ihre Einzugsbereiche sich großzügig überlappen. Wenn es ganz hart kommt, stoppen nur Lücken (zum Beispiel Straßen) zwischen den Häusern eine weitere Ausbreitung des Flammenmeers.

Der schwarze Tod

Die Pest kann ganze Bevölkerungsschichten ausrotten. Glücklicherweise ist ein Kraut – nämlich das Heilkraut – gegen diese Bedrohung gewachsen. Erforschen Sie so früh wie möglich (50 Wissenspunkte) den Medikus. Um stets vor der Pestgefahr gefeit zu sein, müssen große Mengen Heilkräuter auf Lager liegen. Der Medikus verbraucht Unmengen der heilsamen Pflanzen bei der Behandlung seiner Patienten. Wenn Ihr Lager voll mit Kräutern ist und Sie daher die Heilkräuterplantage stillgelegt haben, vergessen Sie nicht, diese nach einer Pest wieder zu aktivieren, um die Vorräte aufzustocken.

Auf Entdeckungsreise

Eine gute Startinsel finden

Wenn Sie ein Spiel starten, speichern Sie es sofort ab. Nun können Sie sich in aller Ruhe auf die Suche nach der optimalen Insel machen. Denken Sie daran: Bodenschätze werden nur gefunden, wenn der betreffende Berg im Einzugsbereich eines Kontors oder Markthauptgebäudes steht oder der Scout den Berg untersucht hat. Sobald Sie die Lage sondiert haben, laden Sie den Spielstand und fahren direkt zu der gewählten Trauminsel. Das spart Zeit und verhindert, dass ein Konkurrent Ihnen die besten Inseln vor der Nase wegschnappt.

Wie sieht eine gute Insel aus?

Ihre Hauptinsel sollte auf jeden Fall möglichst groß sein und nordisches Klima haben. Hier wachsen Heilkräuter und Hopfen – sehr wichtige Rohstoffe. Obendrein müssen Sie sich ein Erz- und Salzvorkommen sichern, idealerweise natürlich direkt auf der Hauptinsel.

Konkurrenten finden

Bevor Sie ewig in der Gegend herumsegeln, können Sie alle Mitspieler gezielt finden. Schauen Sie sich die Inseln genau an – dort, wo große Waldflächen gerodet sind, hat jemand gesiedelt. Suchen Sie einen bestimmten Spieler? Kein Problem – orten Sie auf dem Meer ein Schiff des Spielers und verfolgen Sie es. Dort, wo es länger stehen bleibt und die Segel refft, ist ein Kontor. Decken Sie möglichst bald die gegnerischen Siedlungen auf – es ist immer gut zu wissen, was die anderen Spieler so treiben. Außerdem finden Sie so Handelspartner.

Erkundungstour

Besonders zu Beginn eines Spiels steht Ihr erstes Schiff ungenutzt in der Gegend herum. Suchen Sie die Inselwelt nach wichtigen Nährböden und seltenen Rohstoffen ab. Bedenken Sie, dass Sie früher oder später Anbaugebiete für Tabak, Gewürze, Wein, Baumwolle, Zuckerrohr, Seide und Indigo benötigen. Außerdem brauchen Sie Zugang zu je einem Gold-, Edelstein- und Marmorvorkommen.

Plätze reservieren

Nehmen wir an, Sie finden ein wichtiges Eiland mit Gold und Edelsteinen. Da Sie diese Bodenschätze erst sehr spät brauchen, bauen Sie ein Kontor und bringen Sie die Vorkommen in Ihren Einzugsbereich. Solange Sie es nicht mit bösartigen Gegnern zu tun haben, ist dieser Ort nun „reserviert". Ebenso verfahren Sie bei guten Anbaugebieten, die Sie in Zukunft brauchen werden.

Die Zivilisationsstufen

Baumaterial: Die angegebenen Mengen Baumaterial werden beim Aufstieg in die nächste Stufe verbraucht. **Gefettete** Waren und Gebäude sind Voraussetzung für den Aufstieg. Aristokraten-Häuser müssen gebaut werden und entwickeln sich nicht aus der Zivilisationsstufe „Kaufleute".

	Bewohner	Werkzeuge	Holz	Ziegel	Marmor	max. Wissen	Nachgefragte Waren	Nachgefragte Gebäude
Pioniere	8	1	4	0	0	0	Nahrung, **Leder, Stoffe, Salz**	**Wirtshaus, Kapelle**
Siedler	15	2	2	4	0	50	Nahrung, Leder, Stoffe, Salz, **Gewürze, Tabakwaren**	Wirtshaus, Kapelle, **Kirche**
Bürger	28	5	5	4	0	70/80	Nahrung, Stoffe, Salz, Gewürze, Tabakwaren **Lampenöl, Seidenstoffe**	Wirtshaus, Schule, Kirche **Badehaus, Universität**
Kaufleute	42	Gebäude kann nicht weiter aufsteigen				90/100	Nahrung, Stoffe, Salz, Gewürze, Tabakwaren, Lampenöl, Seidenstoffe	Wirtshaus, Schule, Kirche, Badehaus, Universität
Aristokraten	30	12	10	20	5	90/100	Nahrung, Kleidung, Schmuck, Wein	Kirche, Badehaus, Theater, Parkanlage

Markthäuser & Kontore

Produktionsbetriebe

Infrastruktur

Alle Waren werden – Straßenanschluss vorausgesetzt – vom Marktkarren abgeholt und eingelagert. Bei vielen Betrieben und wenigen Markthaupthäusern kann es dabei zu Engpässen kommen. Wenn Sie beobachten, dass die Lager der Produktionsbetriebe ständig voll sind, müssen Sie dringend weitere Markthaupthäuser bauen.

Transport

Betriebe, die zur Herstellung ihrer Produkte Rohstoffe benötigen, holen sich diese entweder direkt beim Hersteller oder in einem Markthaupthaus. Ist weder der Rohstofflieferant noch ein Markthaus in der Nähe, wird der Betrieb auch vom Marktkarren beliefert.

Gleiches Produkt, mehrere Betriebe

Einige Produkte können von mehreren Betrieben hergestellt werden. Alkohol zum Beispiel wird von der kleinen Farm, der Brauerei und der Rumbrennerei geliefert. Faustregel hier ist: Je später ein Betrieb freigeschaltet wird, desto effektiver arbeitet er. Zwei Baumwollplantagen mit einer Weberei produzieren mehr Stoffe als drei Webstuben mit ihren sechs Schaffarmen.

Alte Betriebe ersetzen?

Wenn Sie auf eine effektivere Produktion umschalten, sollten Sie nicht sofort die alten Betriebe abreißen. Wenn Sie beispielsweise gerade Zuckerrohr angebaut haben, ist das noch lange kein Grund, die Hopfenfarmen einzureißen. Machen Sie erst dann Betriebe dem Erdboden gleich, wenn der Platz, auf dem sie stehen, dringend gebraucht wird.

Straßenanschluss: ja oder nein?

Wenn Sie eine Produktionskette dicht beieinander bauen können, brauchen die Rohstoffproduzenten keinen Straßenanschluss. Sollte aber der Platz nicht reichen, muss der Weg her. So werden die Rohstoffe ins Lager geschafft und können an jedem beliebigen Ort der Insel wieder herausgenommen werden. Dies hat den Vorteil, dass Sie Rohstoffproduktion und Weiterverarbeitung komplett trennen können. Achten Sie jedoch darauf: Je mehr Betriebe einen Straßenanschluss haben, desto mehr Marktkarren werden benötigt.

Optimale Verhältnisse

Ausgehend von einer Betriebseffizienz von 100 Prozent, gibt es für jede Produktionskette ein festes Verhältnis von Rohstofflieferanten zu Weiterverarbeitern. Die Webstube beispielsweise verarbeitet die Wolle von zwei Schaffarmen zu Stoff und eine Färberei braucht zwei Seiden- und eine Indigoplantage als Zulieferer, um voll ausgelastet zu sein. Ab Seite 153 finden Sie für jede Produktionskette das optimale Verhältnis.

Weniger ist manchmal mehr

Bei einigen Produkten sollten Sie aus Kostengründen getrost auf ein optimales Verhältnis pfeifen. Eine kleine Eisenschmelze liefert durchaus genug Eisen für zwei Schmiede. Was aber wollen Sie – besonders zu Beginn eines Spiels – mit zwei Schmieden? Lassen Sie lieber einen Schmied kontinuierlich arbeiten. Da Sie nun Eisen einlagern, müssen die Mine und die Schmelze abgeschaltet werden, sobald das Lager voll ist. Das ist effizienter als eine Werkzeugüberproduktion mit zwei Schmieden – dann müssen Sie nämlich noch mehr Betriebe stilllegen, wenn das Lager voll ist.

Baureihenfolge

Da Rohstoffbetriebe eine gewisse Zeit brauchen, bis die ersten Waren im Lager landen, bauen Sie den weiterverarbeitenden Betrieb erst, wenn die Rohstoffproduzenten die Arbeit bereits aufgenommen haben. Sonst steht der Weiterverarbeiter nutzlos rum und kostet nur unnötig Geld. Bei Plantagen und Farmen mit Feldern lohnt es sich – besonders bei knapper Kasse –, zuerst die Felder zu pflanzen und erst, wenn die Pflanzen Früchte tragen, den Betrieb in die Mitte zu setzen. Wie das geht, erfahren Sie im Kasten „Felder für Profis".

Bilanz

Stadt- und Gesamtbilanz

Die Stadtbilanz ist kaum von der Gesamtbilanz zu unterscheiden. Ein Klick auf einen Marktplatz oder ein Kontor offenbart stets die Bilanz der jeweiligen Insel. Viel wichtiger ist die Gesamtbilanz, die Sie im Spielermenü finden. Vorsicht – allzu leicht verwechselt man die beiden Tabellen.

Die Bilanz spielt verrückt!

Die Bilanzen werden in Echtzeit fortlaufend berechnet. Außergewöhnliche Ein- und Verkäufe verfälschen die Werte enorm. Wenn Sie also gerade 200 Tonnen Alkohol verkauft haben, ist der Bilanzwert viel zu hoch. Andersrum ist es bei Einkäufen – wer dem fliegenden Händler gerade 20 Tonnen Werkzeu-ge abgekauft hat, steht mit einem grauslichen Bilanzwert da.

Meine Einnahmen schwanken

Ihre Bewohner kaufen unregelmäßig ein – das bringt die Bilanz durcheinander. Fehlt ein Gut, sinkt Ihr Bilanzwert schnell. Das ist auch gut so – da Sie sonst nicht wüssten, dass etwas nicht glatt läuft. Bilanzwert und Lagerbestand sollten ständig überprüft werden.

Die „wahre" Bilanz

Wenn Sie nicht regelmäßig ein- oder verkaufen, können Sie die Einkaufskosten und Verkaufserlöse getrost vergessen. Stehen dort noch Werte, müssen Sie sich die Bilanz selber ausrechnen, indem Sie aus der Gesamtbilanz Militär- und Betriebskosten von den Warenerträgen subtrahieren.

GEFÄLSCHTE BILANZ Unser echter Bilanzwert müsste + 339 sein. Der Einkauf verfälscht das Ergebnis.

Aufstieg

Das Grundprinzip

Es gibt vier fortlaufende Zivilisationsstufen und die Aristokraten, die jedoch gesondert gebaut werden müssen. Sofern Baumaterial vorhanden und freigegeben ist, steigt ein Haus um eine Zivilisationsstufe auf, wenn die notwendigen Bedürfnisse erfüllt sind. Enorm wichtig ist hier, dass die Bevölkerungszahl pro Haus bei jedem Aufstieg drastisch zunimmt. Beispiel: Sie errichten nur 16 Pionierhäuser, um eine Kapelle zu bekommen (16 Häuser x 8 Bewohner = 128 Pioniere. Kapelle verfügbar ab 125 Pioniere). Aus diesen 128 Pionieren werden im Ver-

A

Bevölkerungsexplosion

Wie das vorangegangene Beispiel verdeutlicht, müssen Sie beim Aufstieg Ihrer Bevölkerung mit einer enormen Nachfragesteigerung zurechtkommen. Daher sollten Sie schon vor dem Aufstieg volle Lager haben, um Ihr Volk bei Laune zu halten.

Baumaterial sperren

Sperren Sie prinzipiell die Vergabe von Baumaterial im Infomodus vom Markthaupthaus. Nur so können Sie vermeiden, dass Ihnen das Volk im wahrsten Sinne des Wortes über den Kopf wächst.

Langsam aufsteigen

Speichern Sie stets ab, bevor Sie eine neue Zivilisationsstufe erklimmen. Natürlich können Sie auf einen Schlag das ganze Volk aufsteigen lassen - dies ist aber nur ratsam, wenn Sie knallvolle Lager haben. Sicherer ist es, einige Häuser aufsteigen zu lassen, das Baumaterial wieder zu sperren und genau zu beobachten, wie sich die Lagerbestände verändern.

Teure Überraschung

Das Markthaupthaus und das Kontor ändern an zwei Stellen im Spiel ihr Aussehen. Aus den Holzhütten werden ab 50 Siedlern Backsteinhäuser. Bei 220 Bürgern verwandeln sich die Lager in prunkvolle Markthallen. So weit, so gut. Leider werden die Gebäude auch teurer. Auf der rechten Bildschirmseite wird immer das Pionier-Markthaupthaus angezeigt. Die echten Kosten für den Neubau sehen Sie nur in der Leiste am unteren Bildschirmrand. Damit nicht genug. Ein Markthaus hat Betriebskosten von 10 Talern. Diese steigen in der ersten Stufe auf 15, in der zweiten auf 30 Taler an. Dies gilt auch für schon bestehende Gebäude. Beispiel: Zwölf Markthaupthäuser und ein Kontor haben in der ersten Stufe zusammen Betriebskosten von 135 Talern. In Stufe 2 sind es schon 205 Taler. Ab 220 Bürger müssen Sie noch mal 195 Taler mehr berappen - insgesamt für die gleichen Gebäude 395 Taler, also fast das Dreifache!

Der Werkzeug-Trick

Ihr Städtchen wächst und gedeiht, das Volk ist glücklich und bereit, eine Stufe aufzusteigen. Jetzt geben Sie das Baumaterial frei und kaum haben Sie sichs versehen, sind ganze Schiffsladungen von Baumaterial verbraucht und Ihre ganze Stadt sieht anders aus. Da es aber viel sinnvoller ist, schrittweise und gemächlich aufzusteigen, müssen Sie einen Trick anwenden, um Herr der Situation zu bleiben.

1. Werkzeugproduktion einstellen und warten, bis alle Werkzeuge im Lager gelandet sind.
2. Alle Werkzeuge auf ein Schiff laden.
3. Baumaterial im Markthaupthaus freigeben. Es passiert nichts, da schließlich die Werkzeuge fehlen.
4. Jetzt dosiert Werkzeuge vom Schiff wieder ins Kontor geben.
5. Es steigen nur so viele Häuser auf, wie mit der Werkzeugmenge möglich ist.

FLORIAN WEIDHASE/STEFAN WEIß

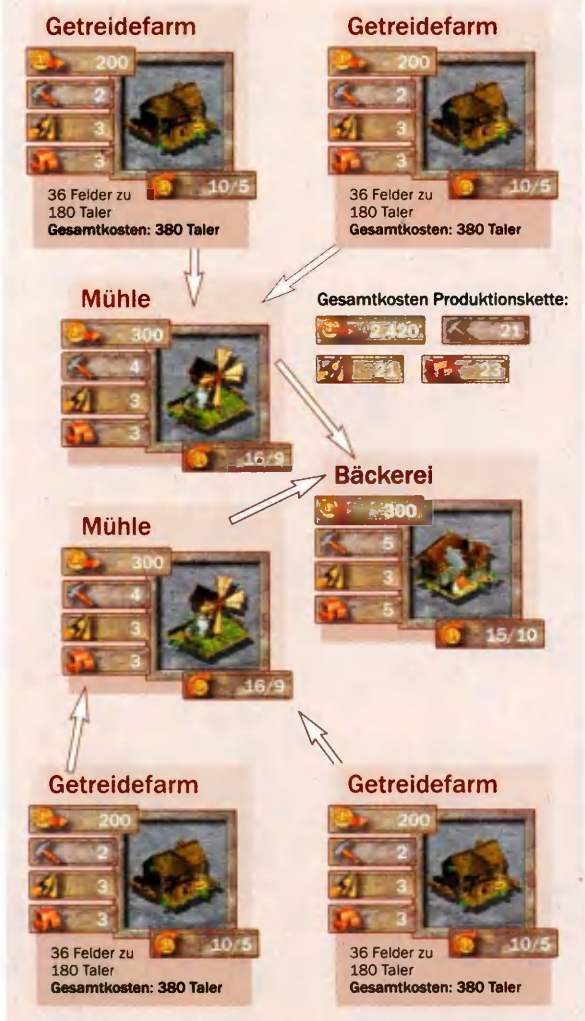
Aufgepasst

In der nächsten PC Games folgt Teil 2 der Anno 1503 Komplettlösung. xxxxxxxxxxxxxxx

Die **Produktionsketten**

Wieviel wovon und was kostet der Spaß? Auf den folgenden Seiten finden Sie alle Produktionsketten. Da Geld stets knapp ist, haben wir auch die Gesamtkosten pro Kette für Sie errechnet. Besonders praktisch sind dabei die Mengenangaben für das Baumaterial: Wenn Sie auf einer anderen Insel Betriebe errichten wollen, können Sie gleich die richtige Menge Baumaterial auf das Schiff laden.

Nahrung aus Getreide



Einzelversorger

Nahrung aus Wild

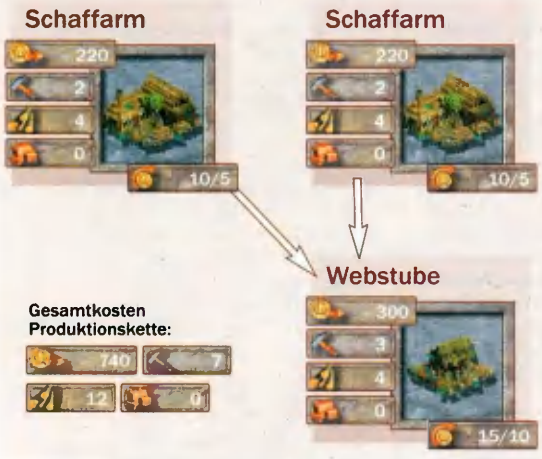
Nahrung aus Schwein

Die Weidefläche kostet nichts, lediglich Straßenanbindung ist nötig.

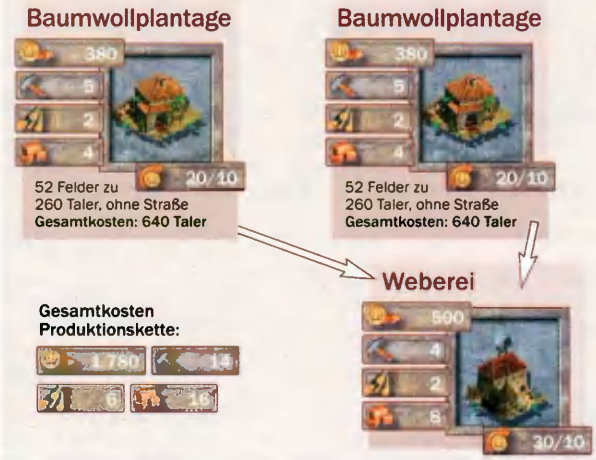
Nahrung aus Fisch

Nahrung aus Rinderfarmen

Stoffe - Schafwolle



Stoffe - Baumwolle



Salzgewinnung

Lederproduktion *

* Das Verhältnis 3:1 stimmt in Version 1.00 aufgrund eines Bugs nicht (siehe Kasten auf Seite 150)

Alkohol - Bier

Alkohol

Alkohol - Kartoffelschnaps

Alkohol - Rum

A

Kleine Eisengewinnung

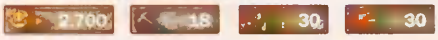
Erzmine → Kleine Erzschmelze

Gesamtkosten Produktionskette:

Große Eisengewinnung

Große Erzmine → Große Erzschmelze

Gesamtkosten Produktionskette:



Holz

Forsthaus

Holzkohle

Köhlerei

Tabak

Tabakplantage → Tabakverarbeitung → Tabakplantage

52 Felder zu 260 Taler, ohne Straße
Gesamtkosten: 610 Taler

52 Felder zu 260 Taler, ohne Straße
Gesamtkosten: 610 Taler

Gesamtkosten Produktionskette:

Seile

Hanfplantage → Seilerei ← Hanfplantage

52 Felder zu 260 Taler, ohne Straße
Gesamtkosten: 460 Taler

52 Felder zu 260 Taler, ohne Straße
Gesamtkosten: 460 Taler

Gesamtkosten Produktionskette:

Gewürze

Gewürzplantage

52 Felder zu 260 Taler, mit Straße
Gesamtkosten: 650 Taler

Werkzeuge

Schmied

1 Tonne Werkzeuge benötigt 1 Tonne Eisen und 1 Tonne Holz.

Ziegelherstellung

Steinmetz ← Steinbruch → Steinmetz

Gesamtkosten Produktionskette:

Heilkräuter

Heilkräuterplantage

36 Felder zu 180 Taler
Gesamtkosten: 380 Taler

Marmorherstellung

Marmorsteinmetz ← Marmorsteinbruch → Marmorsteinmetz

Gesamtkosten Produktionskette:

Seidenstoffe

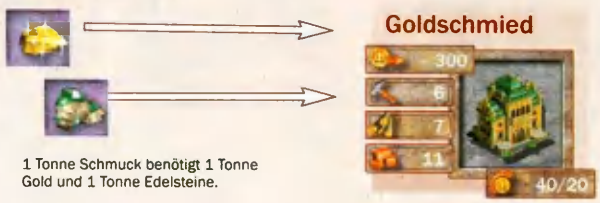
Luxusgüter

Kleidung

1 Tonne Kleidung benötigt 1 Tonne Stoffe und 1/4 Tonne Pelze.

Pelze

Schmuck



1 Tonne Schmuck benötigt 1 Tonne Gold und 1 Tonne Edelsteine.

Lampenöl

Wein

Werften und Schiffe

Neben den Kosten sehen Sie hier auch die maximale Kanonenanzahl sowie die vorhandenen Laderäume und die Truppenkapazität der einzelnen Schiffe.

Kleines Handelsschiff	1.500	15	8	5	0	4	2
Mittleres Handelsschiff	2.500	25	10	7	4	6	2
Kleines Kriegsschiff	1.500	15	8	5	6	2	6
Mittleres Kriegsschiff	2.500	25	10	7	8	3	8

Großes Handelsschiff	3.500	35	15	10	6	8	3
Großes Kriegsschiff	3.500	35	15	10	12	4	12

EXPANSION PACK

MULTIPLAYER +

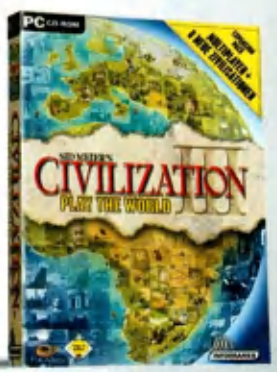
8 NEUE ZIVILISATIONEN

Mit neuen Erfindungen, Einheiten, Wundern, Leader uvm.

Deine Freunde stehen hinter dir

>> Schon im alten Rom hat das Ausschalten von Gegnern mit guten Freunden am meisten Spaß gemacht.

Mit dem Multiplayer-Expansion-Pack musst du geschickt taktieren, wenn du dein Volk erfolgreich von der Steinzeit bis in die Internet-Ära führen willst. Spiele die Wikinger, die Mongolen oder eine der anderen acht neuen Zivilisationen und fordere den heimtückischsten aller Gegner heraus: den Menschen.



PC CD

FIRAXIS GAMES

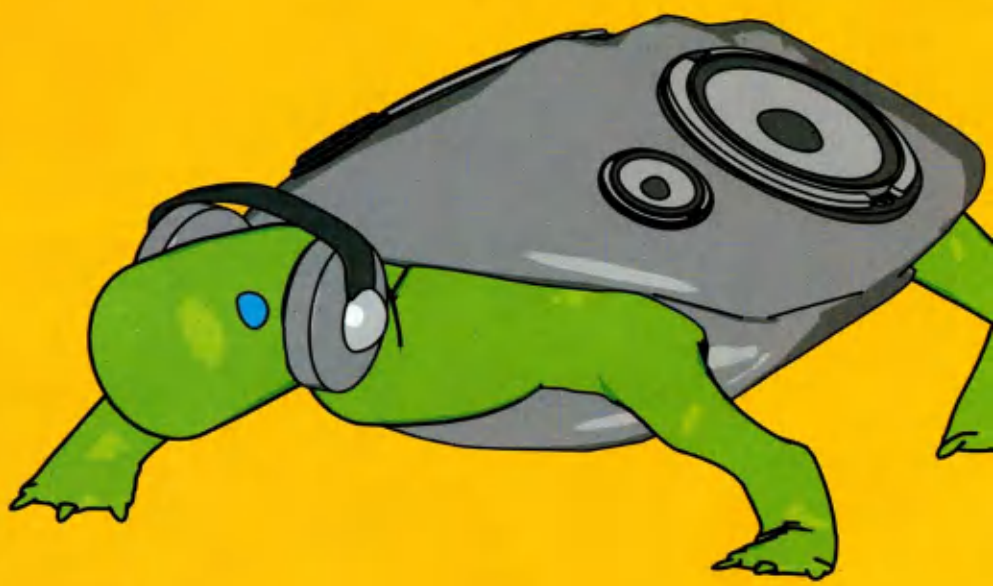
INFOGRAMES

Erhältlich ab dem 21.11.2002

www.civ3.com

© 2002 Infogrames Interactive, Inc. All Rights Reserved. Sid Meier's Civilization®, are U.S. registered trademarks. Infogrames and the Infogrames logo are trademarks of Infogrames Entertainment. S.A. Firaxis Games is a registered trademark of Firaxis Games, Inc.

happyhour



MTV 2 POP

über ASTRA 1C, 11.421 horizontal

www.mtvpop.de

Tophits nonstop, aktuelle Clips und die angesagtesten Stars.

Age of **Mythology**

A

„Einfach göttlich", könnte man angesichts des Szenarios im neuen Echtzeitstrategiehit ausrufen. Den Beistand der Götter aus der antiken Sagenwelt erhalten Sie im Spiel, den Beistand, um die ersten zwölf Missionen der Kampagne zu lösen, von uns.

Die Griechen

Mission 1

1. Ziehen Sie gleich zu Beginn der Mission alle Ihre Einheiten zusammen. Die Katapulte stellen Sie ab, um die schleimigen Kraken zu beseitigen. Um den Rohstoffabbau brauchen Sie sich nicht zu kümmern.
2. Sorgen Sie jedoch dafür, dass ständig neue Einheiten produziert werden. Gerade Bogenschützen sind bei der Verteidigung der Strandregion sehr hilfreich. Mit Ihrer Hauptstreitmacht vernichten Sie alle Landungstruppen. Sobald die Hauptarmee des Gegners eintrifft, erhalten Sie Verstärkungstruppen. Mit dieser Übermacht schlagen Sie die Piraten ohne weiteres in die Flucht.

Mission 2

1. Damit Ihr Ressourcenlager gefüllt wird, bauen Sie zunächst Häuser und Arbeiter. So früh wie möglich müssen Sie in die nächste Epoche aufsteigen, damit Sie Farmen bauen können. Nach Osten ist Ihre Basis gesichert. Allerdings macht der Feind sich die erhöhte Position zunutze und nimmt Ihre Arbeiter unter Beschuss. Stationieren Sie eine kleine Einheit, um dies zu verhindern. Die Alternative lautet: zwei bis drei Wachtürme bauen.
2. Im Norden und Süden errichten Sie Mauern. Hier gibt es einige Stellen, die sich dazu besonders gut eignen. Den Erstschlag auf die feindliche Basis führen Sie mit einer kleinen Flotte durch. Sobald der Hafen und die Schiffe der Ägypter zerstört sind, schicken Sie Ihr Hauptheer in die Schlacht. Machen Sie das Dorfzentrum dem Erdboden gleich und verfolgen Sie den flüchtenden Anführer.

INVASION Sieht zwar chaotisch aus, erfüllt aber seinen Zweck: Mit Ihrer Flotte decken Sie den Ansturm der Hauptarmee. Gehört die Seehoheit Ihnen, haben Ihre Soldaten auf dem Festland leichtes Spiel.

Mission 3

1. Es ist Ihre Aufgabe, die beiden Häfen zu zerstören. Folgen Sie dem Strand in Richtung Süden und bauen Sie eine Basis auf. Agamemnon wird seine Truppen direkt neben dem östlichen Hafen landen. Feuern Sie mit den Katapulten auf den Hafen. Ziehen Sie nun die überlebenden Truppen zu Ihrer Basis. Den angreifenden Schiffen begegnen Sie mit Ihren Bogenschützen, bis die Katapulte eingetroffen sind.
2. Östlich Ihres Städtchens befindet sich eine weitere Siedlung. Geben Sie den Wachtposten eins auf die Mütze. Bauen Sie möglichst früh den Tempel und eine Schmiede, damit Sie in den Epochen voranschreiten. Entscheiden Sie sich bei der zweiten Götterwahl für Dionysos. Gegen fünf bis zehn seiner Seemonster hat die Verteidigung des zweiten Hafens keine Chan-

Allgemeine Tipps

- Bilden Sie beim Basisaufbau zuerst eine große Zahl Arbeiter aus. Fangen Sie früh damit an, Gold zu schürfen.
- Der größte Teil der Arbeiter erntet Nahrung, weil Sie eine unbegrenzte Menge an Nahrung abbauen können. Geht Ihnen das Gold aus, verkaufen Sie den Überschuss an Rationen.
- Ohne eine gut gesicherte Basis fällt Ihnen der Gegner nur allzu schnell in den Rücken. Bauen Sie Mauern zwischen Wäldern und Felsen. Wachtürme dürfen auch hier nicht fehlen.
- Ihre Farmen platzieren Sie möglichst neben dem Dorfzentrum. Wenn Sie Alarm schlagen, können die Farmer direkt im Hauptgebäude unterschlüpfen.
- Achten Sie bei den Einheiten auf eine gute Truppenmischung. Auch die Fabelwesen sind sehr schlagkräftig. Es gibt nur wenig, was zehn Hydras standhält. Katapulte und andere Belagerungsmaschinen dürfen bei einem Großangriff nicht fehlen.
- Machen Sie Gebrauch von den Götterfähigkeiten. Der Heilungszauber ist oftmals die letzte Rettung in einer Schlacht.
- Scheuen Sie sich nicht, Teile Ihrer Armee auf verschiedene Hotkeys zu legen. Ihre Truppen halten ständig die Formation und warten auf die langsamen Einheiten, was beispielsweise einen schnellen Angriff der Kavallerie unmöglich macht.
- Wenn Sie Artillerie, Infanterie und Kavallerie einzeln steuern, haben Sie viel mehr taktische Möglichkeiten.

GUT GESCHÜTZT Ohne Belagerungswaffen beißt sich der Gegner an dieser Mauer die Zähne aus. Bauen Sie Mauern zwischen natürlichen Hindernissen. Schwimmen und Klettern kann der Gegner nämlich nicht.

REKORDVERDÄCHTIG Die Hydras zerstören Mauern und Gebäude in wenigen Sekunden. Mit einer solchen Macht ist die Mission schon so gut wie erledigt

ESEL, STRECK DICH Schicken Sie viele Esel zum befreundeten Dorfzentrum, um extra Gold zu kassieren. Starten Sie damit, sobald Sie einen Marktplatz errichtet haben.

ce. Bis Sie über diese Einheiten verfügen, kümmern Sie sich erstmal um Ihr Lager.
3. Die Trojaner überfallen in regelmäßigen Abständen Ihren Stützpunkt. Bogenschützen und Kavallerie geben Ihnen genug Zeit, um die nötigen Ressourcen für eine Offensive zu sammeln.

Mission 4

1. Die Belagerung von Troja nimmt ihren Lauf. Leider sind Ihnen die Goldquellen ausgegangen. Im Nordwesten der Basis ist die erste Goldmine. Eliminieren Sie die Bogenschützen und bauen Sie Wachtürme, um Ihre Arbeiter zu schützen. Kümmern Sie sich nun um die Basis und schreiten Sie in den Epochen voran.
2. Bauen Sie ein paar Schiffe, um den Strand zu schützen. Bei der Götterwahl entscheiden Sie sich wieder für Dionysos. Schützen Sie Ihre Basis mit Mauern und Türmen. Sobald die Goldmine erschöpft ist, ziehen Ihre Arbeiter samt Leibgarde nach Westen.
3. Vernichten Sie den Vorposten der Trojaner und sichern Sie das Gebiet mit Mauern und Türmen. In der westlichen Ecke der Karte ist eine Reliquie versteckt, die Ihre Kreaturen aufwertet. Wenn Sie von dort am Rand in Richtung Nordwesten marschieren, entdecken Sie eine weitere Reliquie, die Ihnen kostenlose Pegasi spendiert. Die dritte Reliquie befindet sich in der Feindbasis im Osten. Sie zu erreichen, ist allerdings den Aufwand nicht wert.
4. Bauen Sie viele Farmen und einen Marktplatz. Da Gold in dieser Mission knapp ist, tauschen Sie einfach große Nahrungsmengen gegen Gold ein. Stellen Sie jetzt eine schlagkräftige Truppe zusammen. Mit Ihren Helden, einigen Reitern und acht Hydras haben Sie leichtes Spiel, die feindlichen Verteidigungsringe zu überrennen. Die Hydras richten enormen Schaden bei den Gebäuden an.
5. Zerstören Sie das Tor im Norden, um diese Karte zu gewinnen.

Mission 5

1. Nachdem Sie Ajax aus der Patsche geholfen haben, eskortieren Sie ihn zum Lager. Ihr Volk befindet sich schon in der dritten Epoche. Lassen Sie sich mit dem Aufbau Ihrer Basis Zeit.
2. Schnappen Sie sich einen Pegasus und erkunden Sie die komplette Karte. Es sind einige strategisch wichtige Engstellen zu entdecken. Bauen Sie dort Mauern und Türme, um Ihren Stützpunkt zu schützen.
3. Im Westen sind außerdem zwei reiche Goldminen zu finden. Wenn Sie mit dem Mauerbau beginnen, stellen Sie zeitgleich eine Truppe, bestehend aus zehn Reitern, auf.
Der Feind wird mit Belagerungsmaschinen anrücken. Mit einem Ausfall der Kavallerie machen Sie die Katapulte schnell unschädlich. Die Angriffe kommen aus Norden und Osten.
4. In der südlichen Ecke der Karte befindet sich eine verbündete Basis. Schicken Sie Händlerkarawanen zu dem südlichen Dorfzentrum, um Ihren Goldvorrat zu steigern. Ist Ihr Hauptquartier gesichert und die Wirtschaft stabil, beginnen Sie mit dem Bau einer Offensivstreitkraft.
5. Mit den Helden, zehn Reitern und acht Hydras überrennen Sie die Feindbasis im Norden. Zerstören Sie alle Gebäude, die Einheiten produzieren können, um den Kampf zu gewinnen.

Mission 6

1. Der erste Teil Ihrer Aufgabe ist sehr einfach: Bauen Sie 1.000 Einheiten Holz ab und zimmern Sie damit das Trojanische Pferd zusammen. Halten Sie sich nicht mit Basisbau auf. Sammeln Sie mit einem Ihrer Helden die Reliquie am Strand ein. Benutzen Sie Ihre Nahrungsvorräte, um zusätzliche Arbeiter auszubilden.
2. Stellen Sie sämtliche Dorfbewohner zum Holzhacken ab. Haben Sie das nötige Holz gesammelt, schicken Sie alle Männer zum Bau des Pferdes.
3. Währendessen schickt Troja Kundschafter aus. Keiner dieser Reiter darf zurückkehren, um einen Bericht abzugeben. Ihre Kavallerie legen Sie auf einen Extra-Hotkey, damit Sie die flüchtenden Feinde sofort einholen können. Sollte Ihnen dennoch ein Gegner entwischen, greifen Sie auf den Blitzzauber zurück.
4. Wenn Sie sich mit dem Bau des Pferdes beeilen, haben Sie es mit nur drei Patrouillen zu tun.
5. Der zweite Teil der Aufgabe besteht darin, das Tor und die drei Festungen zu zerstören. Warten Sie mit Ihren Helden, bis die Wachen

HEIMLICH Befehlen Sie allen Arbeitern, den Bau des Pferdes zu vollenden, damit möglichst wenig Patrouillen Ihr Lager auskundschaften können.

GANZ SCHÖN HINTERHÄLTIG Bei Nacht schleichen Sie ganz heimlich an den Wachen vorbei, um das Tor für Ihre Truppen zu öffnen.

KONTROLLPUNKT Damit Sie Zugriff auf die Ressourcen dieser Basis bekommen, zerstören Sie den Kontrollturm und das Gebäude (markierte Stelle).

EXPANDIEREN Sie so früh wie möglich und eignen Sie sich das Goldvorkommen an. Schützen Sie die Mine mit einer Mauer und Türmen.

weiterziehen. Auch den Koloss müssen Sie umgehen. Erobern Sie die Belagerungstürme und öffnen Sie damit das Tor.

6. Mit den Verstärkungstruppen ist es ein Leichtes, die Festungen zu zerstören. Halten Sie die Katapulte im Hintergrund und machen Sie Gebrauch von den beiden Meteorzaubern.

Mission 7

1. Ziehen Sie nach Westen. Auf der Straße treffen Sie mehrere Schlangenwesen, die aber kein Problem für Sie darstellen. Die Zentauren befreien Sie, indem Sie alle Feinde im Umkreis kalt machen. Dasselbe gilt für die Bauern und Bogenschützen östlich der Zentauren. Sie müssen sich nun weiter vorarbeiten.

2. Erobern Sie die drei Basen. Zerstören Sie die Feindgebäude in der Mitte, um Zugriff auf Ressourcen und Gebäude zu erhalten. Da Sie nicht unbegrenzt über Rohstoffe verfügen, locken Sie die Feinde von den gut geschützten Türmen weg, um Verluste zu vermeiden.

3. Rüsten Sie in jeder Basis Ihre Armee nach. Auf jeden Fall gehören Hydras in Ihre Truppe. Wenn Sie noch genügend Holz und Gold zur Verfügung haben, bauen Sie einige Bogenschützen.

4. Im Norden wird Chiros festgehalten. Zerstören Sie das große Gebäude, das den Weg zu dem Gefangenen blockiert.

Mission 8

1. In dieser Mission müssen Sie zwei Basen verwalten. Die westliche Basis ist weniger wichtig für den Anfang. Stellen Sie dort zehn Arbeiter zum Holzfällen ab. Die östliche Basis ist für den Goldabbau und Nahrung zuständig.

2. Ein riesiger Nachteil ist, dass der Feind direkt vor Ihren Lagern Mauern errichtet hat. Die Barrieren müssen Sie niederreißen und durch eigene ersetzen. Den Vorrang hat die westliche Basis, weil sich direkt hinter der feindlichen Mauer ein große Goldmine befindet.

3. Vergrößern Sie ständig Ihre Armee, da der Gegner häufig mit Katapulten angreift. Auch die Heldin Atalanta ist mit von der Partie.

4. Nach einiger Zeit wird Ihr Widersacher sogar Meteorstürme in Ihre Basis schicken. Mit den Hydras von Dionysos ist auch diese Mission kein Problem. Schicken Sie zehn dieser netten Biester nach Norden und vernichten Sie alles, was sich Ihnen entgegenstellt. Sollten diese Einheiten die beiden Festungen nicht erreichen, bauen Sie noch mal zehn Stück, um die Schlacht zu gewinnen.

Mission 9

1. Sie betreten das Reich von Hades. Bevor Sie sich auf die Ramme stürzen, müssen noch Vorkehrungen getroffen werden. Marschieren Sie weiter und folgen Sie dem Weg nach Osten. Blockieren Sie den Tunnel mit dem Felsbrocken. Weiter nördlich befindet sich eine Löwenkreatur, die sich Ihnen anschließt. Im Norden ist ein zweiter Tunnel, den Sie blockieren müssen.

2. Jetzt ist es an der Zeit, alle Einheiten zur Ramme zu schicken. Sie erhalten viele Verstärkungseinheiten. Doch auch der Zyklop erhält Verstärkung. Die Feinde rücken aus dem Osten und aus dem Westen an. Benutzen Sie einige Zentauren, um die Angreifer zu stoppen.

Mission 10

1. In der Unterwelt können Sie auf die Hilfe der Shades nicht verzichten. Die unsichtbaren Aufklärer dienen Ihnen nicht nur als Augen, sie verfügen auch über einen vernichtenden Selbstmordangriff.

2. Schicken Sie zuerst Ihre Helden in das aufgeklärte Gebiet. Arkantos und seine Helfer sind gegen die Spezialangriffe der Fabelwesen immun. Sollte dennoch einer Ihrer Helden das Zeitliche segnen, stellen Sie Ihre Einheiten für einen Moment neben dessen Leiche, um ihn auferstehen zu lassen.

3. Marschieren Sie nach Osten und beseitigen Sie den Minotaurus. Es stoßen vier weitere Shades zu der Truppe. Am ersten Tor müssen Sie sich mit Schlangenwesen und einem Manticore auseinandersetzen. Sie kommen an eine von Lava umgebene Insel. Hier warten einige gefährliche Medusen und zwei Minotauren auf Sie. Brechen Sie die Blockade auf und schicken Sie die Shades in den Kampf.

4. Im Osten sind drei Gehörnte, die Sie unschädlich machen müssen, bevor Sie Ihren

AUSGESPERRT Der Felsbrocken verhindert, dass die feindlichen Einheiten Ihnen in den Rücken fallen. Die stehen jetzt ziemlich dumm in der Lava rum.

ENDSTATION Diese große Anzahl an Feinden können Sie mit Ihren Shades halbieren. Die restlichen Gegner erledigt Ihr Heldentrupp mit links.

SANDKASTEN Alle Arbeiter müssen bei der Ausgrabung helfen, damit das Schwert freigelegt wird, bevor Sie von den Gegner überrannt werden.

ÜBERMACHT Den schweren Angriffen halten Sie auf Dauer nicht stand. Brechen die Gegner durch die Mauern, ziehen Sie Ihre Einheiten zurück.

ÜBERRASCHUNG Nachdem Sie alle Wachen beseitigt haben, stürmt ein weiterer gegnerischer Trupp in das Gefangenenlager. Keine Chance für den Gegner.

GLÜCK GEHABT Die letzten Truppen ebnen durch die Zerstörung der Festung den Weg für die Schwertträger.

AUFERSTANDEN Für den Wächter ist es ein Kinderspiel, die anrückende Armee aufzuhalten. Postieren Sie ihn direkt vor dem östlichen Tor, damit keiner der Feinde entkommt.

Weg nach Norden fortsetzen können. Die etste Reliquie wird lediglich von zwei Manticores bewacht. Die nächste Station ist ein Rundgang, der von Cyclopen-Patrouillen wimmelt. Setzen Sie hier wieder Ihre Shades ein, um den Kampf einfacher zu gestallten. Hinter den beiden Toren lauern mehrere Mumien.

5. Kämpfen Sie sich an den Krokodilen vorbei und verstauen die zweite Reliquie in Ihrem Gepäck. Fahren Sie mit dem Schiff nach Süden. Die zusätzlichen Schiffe benutzen Sie, um den Fluss von Kraken zu säubern. Ihre Reise führt durch eine Geisterstadt. Dort gibt es keine ernstzunehmenden Gefahren. Die dritte Reliquie wird streng bewacht. Mit Ihren Shades setzen Sie so viele Wächter wie möglich außer Gefecht.

6. Im Wald treffen Sie auf eine Chimäre. Nun folgt die letzte Passage. Ein mächtiges Abwehrbollwerk stellt sich Ihnen entgegen. Setzen Sie den Gewittersturm an dieser Stelle ein und der Sieg gehört Ihnen.

Mission 11

1. Missionsziel ist es, das Artefakt auszugraben. Kümmern Sie sich weder um Basisaufbau noch um Ressourcenabbau. Stattdessen befehlen Sie allen Arbeitern, an der Ausgrabung teilzunehmen. Jetzt gilt es nur noch, den Feind fernzuhalten. Da Ihre Truppe hauptsächlich aus Bogenschützen besteht, empfiehlt es sich, das Verhalten der Einheiten auf „Position halten" zu stellen.

2. Stellen Sie Ihre Streitmacht zentral auf und verteidigen Sie die Mauern. Sollte diese Taktik nicht klappen, bauen Sie ein Dorfzentrum und produzieren Sie zusätzliche Arbeiter, die bei der Bergung des Artefakts helfen.

Mission 12

1. Bewegen Sie Ihre Truppen nach Westen. Sie finden ein besetztes Lager. Beseitigen Sie alle Gegner im Umkreis. Die Dorfbewohner und die Schwertträger lassen Sie zunächst im Dorf stehen. Ziehen Sie mit Ihrem Kampftrupp weiter. Vernichten Sie jeden Widerstand auf den Straßen.

2. Vergessen Sie nicht die Reliquie in der östlichen Biegung. Wenn der Weg zum befreundeten Lager frei ist, dann ziehen Sie die zurückgelassenen Arbeiter und die Schwertträger nach.

3. Nun beginnt für Sie ein Wettlauf mit der Zeit. Kemsyts Armee wird eintreffen und die Dörfer plündern. Beeilen Sie sich mit dem Basis- und Einheitenbau. Greifen Sie aber nicht zu überhastet an. Schicken Sie eine starke Armee nach Norden. Nehmen Sie einige Käfer und Katapulte mit.

4. Nachdem Sie die Tore überwunden haben, müssen Sie die Festung zerstören. Wenn dies geschafft ist, ist der Rest nur noch Formsache. Bringen Sie das Schwert zu dem vorgesehenen Platz in der Mitte der Basis. Der Wächter wird erscheinen und für Sie kämpfen. Mit seiner Hilfe ist es ein Leichtes, die anrückende Armee zu besiegen.

MICHAEL MEYER

BLOND –
DU WILLST ES DOCH AUCH!

Jetzt für **nur € 2** am Kiosk **blond** magazine

COMPUTER & INTERNET

com! online

www.com-online.de

NEU! Jetzt am Kiosk

- Gratis-CD-ROM mit Corel Draw 11 plus 6 Vollversionen
- Von XP genervt? XP perfekt tunen
- Großes Special: Digitalkameras
- Weihnachts-bummel im Netz
- Webspace für null Euro im Homep@ge-Extra
- Im Test: USB-Speicher-Sticks
- Workshop: Outlook optimieren

nur € 2,50
mit CD-ROM

Jetzt anfordern!

2 Ausgaben kostenlos unter www.com-online.de

NOLF 2: Agentin in geheimer Mission

Cate Archer ist zurück - mit in ihrer Handtasche ist erneut die Lizenz zum Töten. Aber auch Liebhaber der leisen Sohle können aufatmen, denn jede Mission lässt sich auch (fast) ohne großes Geballer meistern. Wie die smarte Heldin ihr neuestes Abenteuer übersteht, verrät Ihnen unsere Komplettlösung.

Kapitel 1: Cate Archer muss sterben

Codename: Ist so eine Eingebung

Der Zettel am Brückenpfosten (linke Seite) liefert den Hinweis: Sechs Seiten des Trainingshandbuchs sind hier versteckt. Achten Sie auf folgende Fundorte:

1. Vor der Brücke an einem Baum links
2. Auf der Brücke links am Geländer
3. Am Tor rechts an der Wand
4. Im Dorf am zweiten großen Haus auf der linken Seite
5. Bei der schweren Schutzweste auf der rechten Seite
6. Vor dem Durchgang im Zaun (rechts vom zweiten Tor) an der Bretterwand

Gibt es im ersten Level schon Päckchen?

Ja, gleich hinter dem Dorfeingang ist links ein Schuppen, werfen Sie einen Blick dahinter.

Codename: Ich habe schlechte Neuigkeiten.

1. Gleich links am Zaun hängt ein Intelligence-Zettel.
2. Die zweite Ninja-Wache enthält eine Nachricht im Inventar.
3. Vor der Gabelung ist auf der Südseite ein Dekodierzettel.
4. Gabelung in nördliche Richtung: An einem Haus auf der Westseite hängt der zweite Dekodierzettel.
5. Achtung, ein Ninja-Kämpfer patrouilliert auf den Dächern an der Straße entlang.
6. Bei dem roten Hyrdant finden Sie eine Munitionskiste. Am Gebäude dahinter ist an der Südseite ein Intelligence-Zettel.
7. Etwas weiter ist an einem Baum der nächste Intelligence-Zettel.
8. Kriechen Sie in den Graben, in der westlichen Mulde befindet sich eine mechanische Katze.
9. Hinter dem Tor lauern zwei Ninja-Kämpfer, in der Hütte befindet sich ein Zettel, im Wandschrank ein Zielfernrohr.
10. Auf der Nordseite der Hütte hängt in der Nische ein Intelligence-Zettel.
11. Gabelung in südliche Richtung: In der Seitengasse gegenüber vom Süßigkeitenladen (Kranich-Schild) finden Sie den dritten Dekodierzettel.
12. In der Hütte mit dem gekippten Fenster ist ein Intelligence-Zettel an der Ostwand.
13. Der Code-Breaker ist links neben dem roten Getränkeautomat, etwas weiter am nächsten Gebäude hängt der vierte Dekodierzettel.

Die drei Briefkästen

1. Falls Sie die Dekodierzettel nicht finden, stellen Sie die Briefkästen an der Gebäudefront gegenüber vom Süßwarenladen so ein:

Grauer Briefkasten	Geschlossen
Roter Briefkasten	Offen
Blauer Briefkasten	Offen

2. Sie finden Hatori-san im nun offenen Süßwarenladen. Schnappen Sie sich dort auch das Erste-Hilfe-Kit und das Trainingshandbuch auf dem Tresen.
3. Schleichen Sie sich danach wieder zur Hütte, in der Sie das Zielfernrohr gefunden haben. Dort hängt jetzt an einem Außenpfosten der nächste Dekodierzettel. Entschlüsseln Sie ihn und kehren zu Hatori-san zurück.

Kapitel 2: Leb wohl, Spionin

Codename: Der Spion ist da!

1. Gleich am Start finden Sie eine Notiz und ein Präsent (CT-180).
2. Den ersten Kreidepfeil, den Sie verwischen sollen, finden Sie gleich, wenn Sie im Hof nach Westen blicken.
3. Halten Sie sich südöstlich, am Ende der Straße ist der zweite Kreidepfeil.
4. Westlich führt ein Durchgang in einen Garten. Durch ein offenes Fenster klettern Sie in eine Holzhütte mit einigen Flaschen darin. Stoßen Sie die Flaschen um, lockt das Gegner herbei.
5. Nordwestlich davon können Sie ein weiteres Haus untersuchen, in der Regel ist dort mindestens ein Brief (unter dem Tisch) versteckt.
6. Weiter im Norden führt Sie ein Tor zum dritten Kreidepfeil.
7. Südöstlich in den Häusern lassen sich weitere Intelligence-Gegenstände aufstöbern. Achten Sie auf jeden Fall auf den Brief neben dem Bett.
8. Im nächsten großen Eckgebäude liegt das nächste der vier optionalen Schriftstücke in der Kommode.
9. Im südöstlichen Gebäude mit dem Alarmschild neben der Tür werden Sie erneut fündig. Die Hütte gegenüber hält ein weiteres Päckchen für Sie bereit.
10. Nehmen Sie vom Haupttor (im Osten) den Balken weg, das ist später Ihr Fluchtweg.
11. Schleichen Sie ums Haus und machen Sie vorsichtig durchs Fenster Ihren Schnappschuss. Kehren Sie danach zum Ausgangspunkt zurück.

Kapitel 3: Projekt Omega

Codename: Willkommen in Sibirien!

1. Der zickige Pilot ist Ihre erste Infoquelle. Knacken Sie das Schloss und schmeißen Sie anschließend den Stromgenerator hinterm Haus an.
2. Stöbern Sie im Haus umher und betätigen Sie das Funkgerät im Hinterzimmer.
3. Die Kombination müssen Sie sich nicht merken, Cate benutzt sie am Schuppen automatisch.

Agentenfrischlinge, aufgepasst:
Sie werden sich wahrscheinlich wundern, dass nicht alle Fundorte der Gegenstände erwähnt sind. Das würde Ihnen auch nichts bringen, denn viele der Gegenstände sind vom Programm zufällig verteilt. Wir vermitteln Ihnen daher in der Komplettlösung das richtige Spürnasenfeeling, wo Sie überall fündig werden können.

Viel Glück bei Ihrer Mission!

Fünf goldene UNITY-Regeln

Egal, welche Spielweise Sie bevorzugen, einige Grundlagen sind für jeden Agenten lebenswichtig.

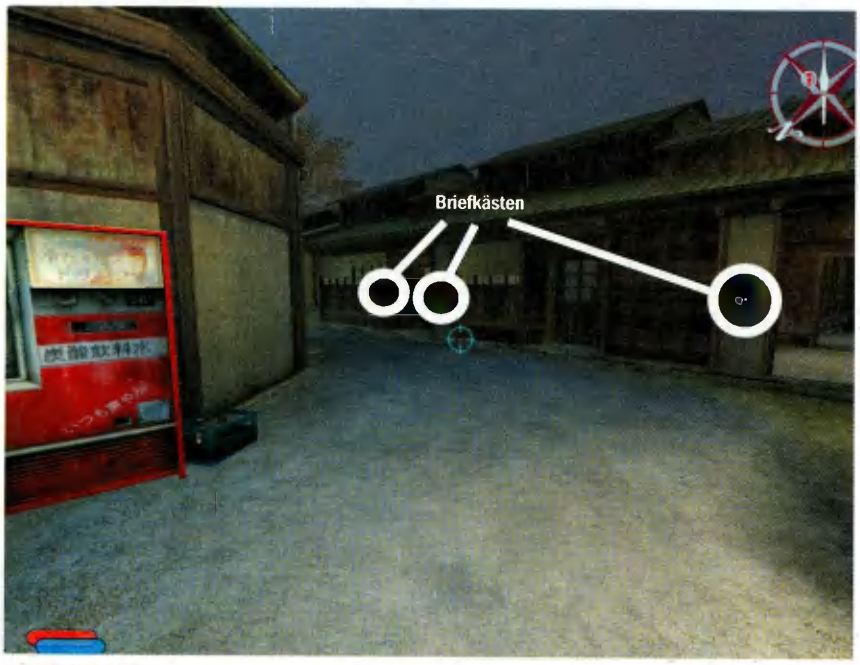
1. Lassen Sie neutralisierte Gegner nirgends einfach herumliegen. Setzen Sie das Spezialparfüm ein oder tragen Sie die Gefallenen in dunkle Kammern oder Gänge. Wichtig ist, dass die Körper außer Sichtweite von Patrouillen liegen.

2. H.A.R.M.-Anhänger haben die unangenehme Eigenschaft, immer wieder neu im Level zu erscheinen. Schlagen Sie sich daher aus dem Kopf, in jedem Level alle Gegner zu erledigen. Das ist nicht nötig und oft gar nicht umsetzbar, weil ständig „Nachschub" eintrifft.

3. Je mehr Intelligence-Gegenstände Sie finden, umso besser. Nehmen Sie sich die Zeit, nicht nur die Hauptziele einer Mission, sondern auch alle optionalen Aufträge zu erfüllen. Teilweise erhalten Sie optionale Ziele erst dann, wenn Sie gewisse Dokumente finden.

4. Durchstöbern Sie jedes Büro, jede Schublade und jedes andere Möbelstück. Ein Großteil der Gegenstände wird zufällig im Level verteilt. Behalten Sie dies im Hinterkopf, wenn Sie den nachfolgenden Agentenbericht von Cate lesen. Unter Umständen finden Sie selbst einige Gegenstände an anderen Stellen.

5. Verlassen Sie die Orte so, wie Sie sie vorgefunden haben. Eine offen gelassene Tür oder ein brennendes Licht kann bei den Gegnern leicht zum Alarm führen. Clevere Agenten nutzen diese Eigenschaft aus, um Gegner in Hinterhalte zu locken.



SIE HABEN POST Unscheinbar hängen die Briefkästen an den Reishütten. Nur, wenn Sie die Deckel in der richtigen Kombination hochklappen beziehungsweise unten lassen, finden Sie Hatori-san.

4. Achtung, nachdem Sie das Funkgerät benutzt haben, bekommen Sie ungebetenen Besuch.
5. Vergessen Sie im Schuppen nicht, jede Schublade einzeln zu öffnen, um sich kein Extra entgehen zu lassen.
6. Sprechen Sie wieder mit dem Piloten, er gibt Ihnen den Tipp, dass Sie im Norden bei den Russen Sprit ergattern können.
7. Marschieren Sie nach Norden. Achten Sie auf patrouillierende Russen am Eingang des Lagers. In die Wachstube dringen Sie am besten durch die Hintertür an der Südwand ein. Durchs Fenster können Sie die Wachen gezielt ausschalten. Durchsuchen Sie die Aktenschränke und Schreibtische in den Gebäuden nach Schriftstücken.
8. Tanken Sie mit dem Kanister das Schneemobil auf. Wenn Sie wieder zur Russenbasis fahren, sind dort neue Gegner vor Ort. Das Tor nach Norden bekommen Sie nicht auf – aus der Basis kommen Sie, wenn Sie mit dem Mobil über das Brett am Treibstofftank heizen und über die Mauer springen.
9. Überqueren Sie die Brücke und kriechen Sie ins Gebälk darunter. Sie finden drei rot markierte Sprengplätze. Achtung, einige Bretter sind brüchig. Treten Sie immer erst vorsichtig darauf, die morschen Holzwurmbrutstätten zerbröseln sofort.
10. Bemühen Sie sich nicht, die Bomben zu zünden, das geschieht später automatisch.
11. Fahren Sie zum Wachposten. Erledigen Sie die beiden Iwans und benutzen Sie eins der Schneemobile auf der anderen Seite der Schranke.

Codename: Immer nur Ärger

1. Nach einer kurzen Schlittenfahrt entdecken Sie eine Russenpatrouille an einem Lkw. Beobachten Sie die Genossen und passen Sie einen günstigen Moment ab, um sich anzuschleichen. Eine gute Gelegenheit, eine Betäubungsgranate auszuprobieren.
2. Nordöstlich vom Lkw führt eine verschneite Schlucht zum Funkturm. Fahren Sie aber zunächst die Straße weiter. Achten Sie auf die Abzweigung nach Norden. Heizen Sie den Hohlweg entlang und springen Sie über die Straße. Weiter geht die Fahrt, bei der Sie eine zweite Schlucht überspringen müssen. Kurze Zeit später erreichen Sie eine Jagdhütte. Dort war auch schon der Weihnachtsmann und hat Geschenke für Sie hinterlassen. Kehren Sie zur Schlucht zurück und fahren Sie Richtung Süden weiter.

Codename: Das Kraftwerk

1. Schleichen Sie den Waldpfad entlang und legen Sie die Russen schlafen. Das Scharfschützengewehr leistet dabei hervorragende Dienste.
2. Beim Kraftwerk halten sich Russen auf. Bleiben Sie geduldig und prägen Sie sich die Patrouillenwege ein. Ihre Bärenfallen sorgen hier für böse Überraschungen beim Gegner. Wem das zu lange dauert, der stürmt mit der AK im Anschlag die Anlage. Es gibt genug Deckung, um die Gegner sicher wegzufegen. Grasen Sie nach alter Agentenmanier alles ab und stecken Sie Ihre Nase in alle sich öffnenden Möbel. Sobald Sie einen Sprengsatz in der Baracke gefunden haben, rückt russischer Nachschub an. Den empfangen Sie am besten mit der Landessprache aus der AK.
3. Jetzt noch flugs den Sprengsatz im Generatorschuppen anbringen und zurück zu Ihrem geparkten Schneemobil. Achtung, auf dem Rückweg lauern neue Gegner in der Nähe des Lagerfeuers!

Codename: Der Fernmeldeturm

1. Wenn Sie auf die Hütte treffen, pirschen Sie sich an die Fenster heran. Belauschen Sie die beiden Sowjets und erledigen Sie beide durchs Fenster. Herbeieilende Truppen werden gleich mit entsorgt. Im Lagerraum finden Sie den benötigten Sprengsatz.
2. Arbeiten Sie sich zum Funkturm hoch. Bringen Sie an dessem Fuß den Sprengsatz an. Zum Martini schlürfen bleibt jedoch keine Zeit, da Ihr Pilot von den Russen geschnappt wird. Keine Frage, dass der Rückweg obendrein noch mit neuen Gegnern verseucht ist. Der Pilot wird im Lagerraum gefangen gehalten. Sobald er befreit ist, geben Sie ihm Feuerschutz. Er wird sich mehrere Male verstecken und Sie bitten, die Gegend zu säubern. Rechnen Sie dabei immer mit Angriffen aus westlicher Richtung.
3. Zeit, zur Datscha zurückzukehren. Nutzen Sie die Deckung der Bäume aus, um den Russen nicht in die Fänge zu laufen.

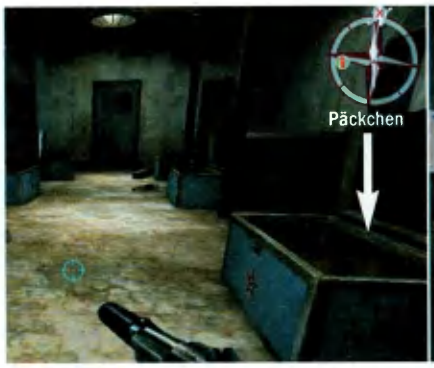
Kapitel 4: Agentin in geheimer Mission

Codename: Äußerer Hof

1. Dringen Sie durch den Bunkereingang in die Anlage. Die Stahltür am Ende schweißen Sie an den beiden Riegeln links auf.
2. An der Nordmauer ist eine Lücke im Zaun, durch die Sie schlüpfen. Steigen Sie durch ein Fenster in die Kantine ein. An der Pinnwand hängt ein Intelligence-Zettel.

FIRE & ICE In dem Verschlag finden Sie den Treibstoff. Aus dem Lager kommen Sie nur, wenn Sie waghalsig über das Brett düsen und über den Zaun springen.

VERSTECKSPIEL Wie aus dem Nichts tauchen wiederholt Russen bei der Baracke (1) auf. Schützen Sie um jeden Preis den Piloten (2), sonst sitzen Sie fest.



BESCHERUNG Verpassen Sie nicht, die versteckte Ausrüstung in der Schlafbaracke einzusacken.

EINGESCHNAPPT Der Trick mit der Bärenfalle im Türrahmen klappt immer wieder und spart Munition.

PUNKTGENAU Schauen Sie genau hin, der Sprengplatz an den großen Tanks ist nur schwer zu sehen.

3. Plündern Sie danach das Barackengebäude schräg gegenüber. Dort sollte sich ein Sprengsatz befinden, den Sie schon mal am Tor anbringen.
4. Schleichen Sie hinter dem offenen Tor sofort nach Westen in die dunkle Gasse. Am Ende der Hausfront lässt sich ein Fenster öffnen.
5. Locken Sie mithilfe der Lichtschalter oder durch Lärmen möglichst viele Wachen an und stapeln Sie die Gesellen im Gebäude. Trickreich ist es, wenn Sie zum Beispiel direkt in die Türrahmen Bärenfallen auslegen und die reintappenden Opfer mit gezieltem Kopfschuss aus dem Verkehr schaffen.
6. Ins Waschgebäude auf der Ostseite kriechen Sie durch das Loch in der Südwand; ziehen Sie dazu das Brett beiseite.
7. Im Nordwesten befinden sich die Tanks, die Sie in die Luft jagen können. Ein Sprengsatz dafür befindet sich in der Regel im Gebäude daneben.

Codename: Das alte Archivgebäude

1. Zwei plaudernde Iwans und eine Wache, die sich von rechts nähert. Dies ist eine gute Gelegenheit, einmal Ihr explosives Kätzchen einzusetzen. Die Detonation erledigt den ersten Gegner und lockt die anderen beiden herbei. Zwei gut gezielte Schüsse, zwei Probleme weniger.
2. Stöbern Sie zuerst im Erdgeschoss umher. Da ständig neue Wachen ankommen, halten Sie sich nicht zu lange mit Kämpfen auf. In der Nordostecke finden Sie einen Lastenaufzug. Klettern Sie dort die Kisten hoch und öffnen Sie die Luke zur nächsten Etage. Achten Sie auf die Wachstube, dass der dortige Soldat keinen Alarm schlägt. Der Gang nach Nordosten führt in den nächsten Abschnitt (Innenhof).
3. Sehen Sie sich aber zuerst weiter um. Im zweiten Stock treffen Sie eine schlafende Wache auf einem Stuhl an. Im gleichen Raum befindet sich ein Wandsafe. Den Code dafür finden Sie erst später im Abschnitt Hauptarchivgebäude.
4. Unten im Keller des Gebäudes befindet sich der Generator für den elektrischen Zaun, den Sie mit Zucker sabotieren müssen.

Codename: Innenhof

1. Gleich hinter der Doppeltür ist eine Kamera angebracht, also Vorsicht! In der dunklen Ecke im Süden am Turm gibt es hinter dem Kistenstapel ein gutes Versteck. Schalten Sie die Wache auf dem Turm aus und spurten Sie hinüber in das Küchengebäude. Achten Sie auf den Gastank – auf dessen Rückseite müssen Sie noch einen Sprengsatz anbringen. Im Wandschrank der Küche finden Sie Zucker für den Generator im Keller.
2. Nördlich der Kantine ist eine Baracke mit etlichen Kisten. Passen Sie auf, sich beim Stöbern nicht von den Wachen erwischen zu lassen.
3. Auf dem nördlichen Turm hockt ein Scharfschütze und eine Kamera auf der Mauer macht Ihnen ebenfalls das Leben schwer. Durchsuchen Sie die Räume im Westen nach einem Sprengsatz für den Tank bei der Kantine. Sobald die Bombe scharf gemacht ist, schleichen Sie weiter nach Norden durch das Tor, links neben der Kamera.
4. Halten Sie sich links und steigen Sie in die Hütte mit dem weiß gekittelten Wissenschaftler ein. Beobachten Sie durch die Türfenster die Wachen im Norden und schleichen Sie sich in einem günstigen Moment vorbei. Sie erreichen den rückseitigen Kellereingang.

Codename: Der Keller

1. Die Wache am Ende des Gangs schnarcht fröhlich vor sich hin, vermeiden Sie also Lärm. Hier patrouillieren jede Menge Sowjets, lassen Sie also keine Gegner offen in den Fluren liegen. Nutzen Sie die Deckung der Lagerräume und arbeiten Sie sich Richtung Osten vor. Sie sollten dabei in einem der Regale eine Röhre für den M9-Datenprozessor finden.
2. Hinter dem Büro mit dem Alarm ist eine Kamera an der Wand angebracht. Untersuchen Sie das Büro und lassen Sie die Leichen am besten mit dem berühmten „Parfüm" verschwinden. In einem der Aktenschränke finden Sie ein Foto von Nikolai Zhukov, den Sie daraufhin liquidieren sollen (optional). Am Ende des Gangs erreichen Sie das Treppenhaus.

Codename: Hauptarchivgebäude

1. Nehmen Sie sich zuerst den Speisesaal im Westen vor. Im Foyer etwas weiter östlich ist es ratsam, die Kamera mit der Spezialmunition zu deaktivieren. Danach können Sie in aller Ruhe die Akten durchschnüffeln, die beiden Weißkittel halten Sie nicht dabei auf.
2. In einem der Büros finden Sie General Zhukov, Grundrisspläne sowie Zusatzinformationen über Anatoli. Wenn Sie mit dem ersten Stock fertig sind, begeben Sie sich einen Stock höher.
3. Im zweiten Stock ist der M9-Sicherheitscode versteckt. Damit haben Sie alle benötigten Teile, um den M9 im ersten Stock in Betrieb zu nehmen.
4. Im neu zugänglichen Stockwerk benötigen Sie noch den Projekt-Omega-Code, der in einem der Büros versteckt ist. Sobald Sie die Daten eingesackt haben, können Sie auf die

TREFFSICHER Im Archivgebäude sind an einigen Stellen fiese Kameras versteckt. Bleiben Sie, wie gezeigt, geduckt und machen Sie das Ding unschädlich.

GUT VORBEREITET Erleichtern Sie sich die spätere Flucht, indem Sie an dem Tank einen Sprengsatz anbringen. Später ist dann ein Schlupfloch in der Mauer.

ABGEHOBEN Die Basis können Sie nur mit einem Sprung über die Schneewehe verlassen.

KINOWERBUNG Auch wenn das Poster die Wand verziert, reißen Sie es ab!

STÜRMISCH Versuchen Sie erst gar nicht, an dem blauen Auto vorbeizulaufen, sondern biegen Sie ab.

Tarnung pfeifen und im Eilmarsch zurücksprinten. Suchen Sie im ersten Stock die Wäscherei auf und springen Sie in den Wäscheschacht.

Kapitel 5: Nachtflug

Codename: Der Keller

Schießen Sie sich den Rückweg mit starrer Waffengewalt frei. Erinnern Sie sich an den Treibstofftank neben der Kantine, wo Sie den Sprengsatz angebracht haben. Die Bombe zündet jetzt und sprengt ein Loch in die angrenzende Mauer.

Codename: Äußerer Hof

Kämpfen Sie sich zum Treibstofflager durch, dort wartet ein Schneemobil nebst Sprengsatz auf Sie. Düsen Sie nach Süden und springen Sie über die Schneewehe nach draußen.

Codename: Flucht

Sie haben die Wahl, entweder mit dem Schneemobil an sämtlichen Gegnern vorbeizudüsen oder immer wieder kurz abzusteigen und die Russen mit Waffen zu bekämpfen.

Codename: Überraschung, Überraschung

1. Sobald der Countdown an der großen Brücke beginnt, suchen Sie zunächst Deckung. Speichern Sie danach unbedingt ab, bevor Sie mit dem Schneemobil Ihren waghalsigen Sprung über die zerstörte Brücke wagen.
2. Säubern Sie die Gegend um die Hütte von H.A.R.M.-Einheiten. Ihr Pilot wird im Kabuff unter der Treppe festgehalten. Schenken Sie dem Flieger heißen Kaffee ein, erst danach geht's weiter. Beeilen Sie sich, am Flugzeug haftet schon ein Sprengsatz, also schnell die Wachen ausgeknipst und das explosive Ding entschärft.

Kapitel 6: Tagebuch eines Doppelagenten

Codename: Das Haus, in dem Melvin wohnte.

1. Durchsuchen Sie gründlich den Keller und das Haus, Sie finden 6 Audiokassetten, Batterien und diverse Schriftstücke über Blitzny.
2. Im Esszimmer finden Sie einen Kassettenspieler, den Sie gleich füttern.
3. Gehen Sie anschließend wieder in den Keller und nehmen Sie das bunte Poster von der Wand. Setzen Sie die Batterien ein und schwupps erhalten Sie Zutritt zu Blitznys Geheimraum.
4. Sobald Sie das letzte Schriftstück gefunden haben, erhalten Sie Besuch aus Fernost. Kämpfen Sie sich zum Obergeschoss durch und flüchten Sie aus dem Fenster neben den Staubsaugern.

Codename: Aufkommender Sturm

Gar nicht lange stehen bleiben – fliehen Sie nach Süden. Biegen Sie vor dem blauen Auto nach links ab und flitzen Sie durch den Zaun nach Osten weiter.

Codename: Tornado-Gefahr

1. Bewahren Sie einen klaren Kopf – auch dann, wenn es um Sie herum tost und braust. Es tauchen ständig neue Ninjas auf, die Sie abwehren müssen. Nach ein paar Minuten erscheint Isako auf dem Campingplatz. Sobald Sie ihr genug Schaden zugefügt haben, verschwindet die Dame im Gebäude östlich vom blauen Auto.
2. Folgen Sie ihr nicht sofort, sondern durchsuchen Sie den restlichen Platz nach Intelligence-Gegenständen und Ausrüstung.

Codename: Weggetragen

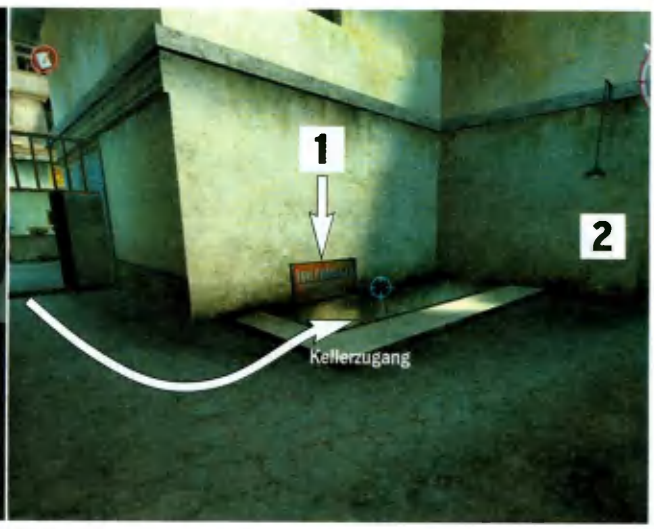
1. Jetzt wird's ernst. Meisterin Isako will Ihnen ans Leder. Wehren Sie sich am besten mit dem Katana gegen die Kriegerin. Postieren Sie sich in einer Ecke, damit Isako Ihnen nicht in den Rücken fallen kann. Bleiben Sie vor allem der Tür fern, da Sie sonst schnell in den Wirbelsturm gezogen werden.
2. Nutzen Sie die „Unsichtbarkeitsphasen" von Isako, um nach Intelligence-Gegenständen in der Küchenzeile Ausschau zu halten.

Kapitel 7: Falsches Spiel

Codename: Das Passwort

1. Schleichen Sie in Richtung Süden. Achten Sie auf den Mann beim Carnation Shoppe. Er hat eine Nachricht von Kamal für Sie.
2. Im Nordosten treffen Sie Harij. Er lässt Sie durch das Tor, wenn Sie 50 Rupien auftreiben.
3. In den Gassen südlich davon lehnt an einer Kellertreppe das Schild Anil Products. Dringen Sie mit gezückter Waffe in das Gebäude ein. Sie finden dort Beweisstücke.
4. Marschieren Sie wieder in Richtung Start und weiter nach Norden. Kamal wartet vor dem Restaurant auf Sie. Er gibt Ihnen eine Karte und das Geld, mit dem Sie Harij bezahlen können.
5. Weitere Anweisungen finden Sie in der blauen Zeitungsbox links neben dem Gewürzverkäufer. Warten Sie, bis Malpani vorbeischlendert. Als Profiagentin schleichen Sie natürlich hinterher, statt ihn einfach umzupusten (geht aber auch). Sie müssen vor Malpani im Hotel (in der Nähe des Kamal-Treffpunkts) ankommen und die Wanze anbringen. Verstecken Sie sich in der Nische beim Bett und warten Sie ab. Sobald sich Malpani aufs Ohr legt, knipsen Sie ihn aus

ZUGLUFT Auch wenn es um Sie herum tost und braust, in der zerstörten Küchenecke finden Sie einige Intelligence-Gegenstände.

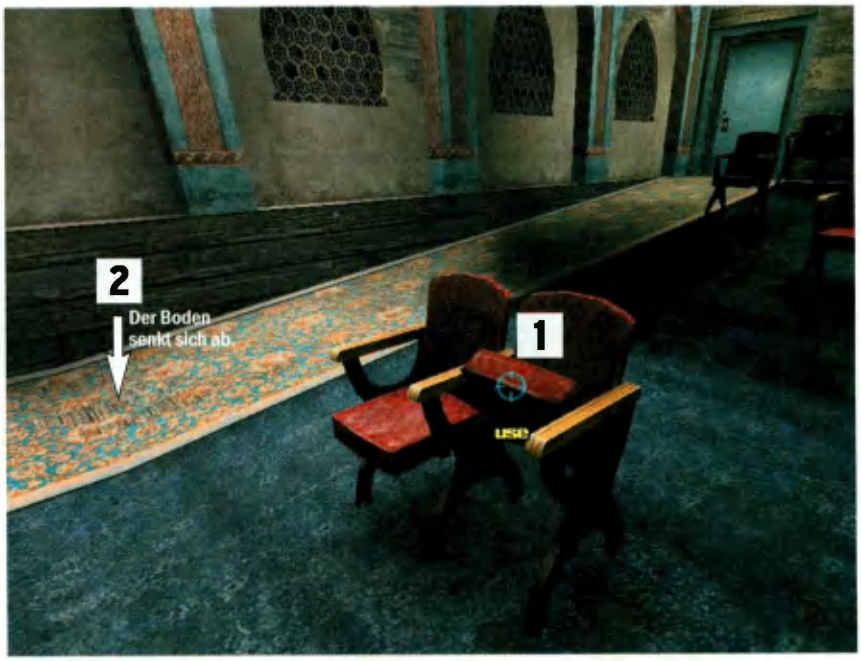


HINTERHOF Achten Sie auf das Schild (1). Die Treppe runter geht es in den Keller. Achten Sie auf den Wasserhahn (2). Der wird später noch sehr wichtig.

und nehmen sich seine Schlüssel. Damit lässt sich der Safe öffnen. Auch wenn Sie das Passwort schon durch das Abhören erfahren, lohnt sich das Knacken des Safes (gibt noch mal Extra-Skill-Punkte).
6. Mit dem Passwort gehen Sie wieder in den Stadtteil mit der Zeitungsbox. Am Ende der Gasse ist linker Hand das gelbe Zielgebäude.

Codename: Eine Abhörwanze anbringen

1. Durchsuchen Sie erst mal alle Büros und Tische auf der Etage. Die Wachen behelligen Sie zunächst nicht dabei. In der Toilette steigen Sie aus dem Fenster in den Innenhof. Jetzt leistet die Münze gute Dienste, um die Wache in die Irre zu locken. Linker Hand befindet sich der Zugang zum Gebäude, in das Sie reinkommen müssen.
2. Schleichen Sie in die Vorhalle. Am wichtigsten ist die Wache oben auf dem Gang. Sobald sie nach rechts weggeht, flitzen Sie hoch und gehen sofort ins nächste Büro. Lassen Sie die Tür offen und verstecken Sie sich geduckt hinter dem Schreibtisch in der Ecke. Die Wache wird das Zimmer inspizieren und dann wieder verlassen. Warten Sie, bis der Indy nach rechts weggeht und schleichen Sie den Gang nach links zur Doppeltür. Dort bringen Sie die Wanze an. Verstecken Sie sich hinter der Stellwand und hören Sie dann das Gespräch ab.



KLAPPSTUHL Haben Sie sich auch schon gefragt, wo zum Henker der geheime Filmraum im indischen Kino ist? Klappen Sie einfach die Sitzfläche des gezeigten Stuhls (1) runter und schon öffnet sich der Gang (2).

Codename: Gesucht

1. Schleichen Sie sofort links herum, dort hängt ein Polizist gerade einen Steckbrief auf. Versuchen Sie, den Polizisten auf den Fersen zu bleiben – so gelangen Sie am schnellsten zu den Steckbriefen. Achten Sie auch auf blaue Zeitungskästen und herumliegende Briefe (Intelligence-Gegenstände).
2. Nachdem Sie Kamal erneut kontaktiert haben, suchen Sie das Kino auf. Östlich davon finden Sie die gesuchte Telefonzelle. Der Hintereingang des Kinos ist an dessen Westseite.

Codename: Böse Allianz

1. Hier dürfen Sie wieder die Waffen sprechen lassen. Das ist auch dringend nötig, angesichts der vielen Gegner. Klettern Sie gleich links neben der Tür die Leiter hoch und schalten Sie aus der Deckung heraus die Wachen aus. Oben sehen Sie auch gleich den ersten Sprengplatz.
2. Schleichen Sie dann vorsichtig rechts die Treppe hinab. Unten finden Sie einen weiteren Sprengplatz im Heizungsraum sowie die Sprengsätze in einem der Zimmer.
3. Erkunden Sie den Rest des Kinos. Im Vorführungsraum platzieren Sie den dritten Sprengsatz, in der Kammer daneben befindet sich der Safe. Wenn Sie den blauen Umschlag im Keller schon gefunden haben, lässt sich der Safe öffnen.
4. Im Kinosaal ist in der ersten Reihe ein Stuhl hochgeklappt. Drücken Sie ihn runter, um den geheimen Filmraum zu öffnen.

Kapitel 8: Die Kunst des Verbrechens

Codename: Der Tresor

1. Schleichen Sie in den Hof zurück. Dort liegt jetzt ein Päckchen in der Nische im Norden.
2. Im Gebäude mit Kamal finden Sie schon mal zwei Telefone zum Verwanzen. Sein Hinweis, sich die Hände mit heißem Wasser zu waschen, heißt nichts anderes, als im Hauptgebäude mal das stille Örtchen aufzusuchen. Dort hat er ein Päckchen auf einer Toilette versteckt.
3. In der Nähe des elektronisch verriegelten Gitters befindet sich das dritte Telefon (Büro im Osten).
4. Unten angekommen, deaktivieren Sie die Kamera und die Wache mit Ihrer Spezialpistole. Achten Sie dabei auf die zweite Wache, die von Südwesten die Halle betritt.
5. Schauen Sie in der Halle an die Decke. Betreten Sie nur ganz kurz die erste Bodenplatte und dann sofort wieder raus. Sobald die tödlichen Dornen wieder hochgezogen werden, spurten Sie die gesamte Halle durch.
6. Knacken Sie das Schloss zur Kammer dahinter und nehmen Sie alles mit, was nicht niet- und nagelfest ist.
7. Den Rückweg absolvieren Sie ganz nach dem Motto „All Guns Blazing". Verlassen Sie das Gelände durch die kleine Holztür im Innenhof (Nordosten).

Codename: Kreuzfeuer

Achten Sie stets auf Scharfschützen auf den Balkonen. Folgen Sie ansonsten einfach immer Armstrong. Jedes Mal, wenn er verschwindet, müssen Sie mit heranstürmenden Wachen rechnen.

Codename: Unsichtbare Wände

1. Blicken Sie hoch und schweißen Sie den Käfig auf.
2. Sobald Armstrong versucht, die Tür aufzubrechen, blicken Sie in die entgegengesetzte Richtung. Wie aus dem Nichts tauchen dort zwei Pantomimen-Gegner auf.
3. Im Obergeschoss verbinden zwei Planken zwei Fenster miteinander. Kriechen Sie dort hinüber. Aus einem Fenster mit Blick nach Norden springen Sie in den Hof mit den Zirkuswagen. Nachdem Sie den Balken weggenommen haben, hinter dem Armstrong festsitzt, strömen von Norden und Osten mehrere Wellen Pantomimen heran. Armstrong benötigt eine Weile Feuerschutz, bis er das große Tor im Westen geöffnet hat.

Codename: Die Flucht

Halten Sie sich nicht lange mit dem kleinen Obermotz auf, sondern halten Sie Ausschau nach den Pantomimen. Sie müssen einfach lange genug durchhalten, bis eine Zwischensequenz die Mission beendet. Je nachdem wie gut Sie treffen, kann der Kurs, den Armstrong einschlägt, variieren. Achten Sie auch auf Intelligence-Gegenstände, die Sie entlang der Strecke abgreifen können.

Kapitel 9: Eisstation Bosheit

Codename: Antarktis

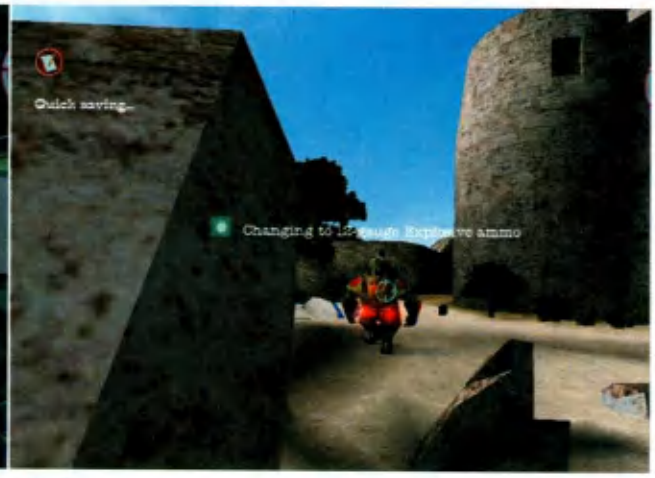
1. Nachdem Sie den Bombenplatz bei den Gasflaschen erreicht haben, krabbeln Sie über die umgestürzten Möbel weiter hinten im Gang. Im Schrank finden Sie einen Schraubenschlüssel.
2. Benutzen Sie das Werkzeug an der Gasleitung, damit Sie unbeschadet den Raum links davon betreten können. Schnappen Sie sich die Batterie und setzen Sie diese im Schaltkasten im Raum gegenüber ein.
3. Dekodieren Sie nun den Verschluss an der Gittertür im Nordosten. Westlich vom Speisesaal ist der Ausgang zum Hof. Im Gebäude gegenüber knacken Sie den nächsten Mechanismus. Hinter der nun offenen Tür finden Sie im Regal rechts ein Schlüsselbund.
4. Im hinteren Büro finden Sie die gesuchten Unterlagen. Bleiben Sie ruhig im Raum stehen. Draußen bricht ein Supersoldat durch die Wand. Warten Sie, bis er sich entfernt und gehen Sie durch das Loch in der Mauer. Gleich rechts führt ein Rohr nach oben.
5. Wieder im Hof, gehen Sie schnell die große Holztreppe hoch. Benutzen Sie den Schlüsselbund und greifen Sie sich den Türknopf.
6. Mit dem Türknopf öffnen Sie die Kammer auf der Südseite des Hofs. Holen Sie sich dort die Sprengsätze, die Platzierungsorte kennen Sie bereits. Nach der ersten Sprengung arbeiten Sie sich zum Raum zurück, in dem Sie die Batterie gefunden haben.
7. Das Lager links davon ist jetzt offen, greifen Sie sich die Kabeltrommel. Reparieren Sie damit die defekte Gittertür. Jetzt können Sie den Sprengsatz bei den Gasflaschen anbringen.

Kapitel 10: Kalis Fluch

Codename: Testgebiet

1. Platzieren Sie den Sprengsatz an der Hauswand links. Flitzen Sie am ersten Supersoldaten vorbei und schießen Sie das Tor auf, damit der Zivilist flüchten kann.
2. Laufen Sie beim zweiten Zivilisten durch das Tor weiter und erledigen Sie die indischen Wachen. Schnappen Sie sich den Eimer und flitzen damit nach Süden durch das Tor. Füllen Sie den Eimer mit Wasser am Hahn. Löschen Sie die Flammen beim eingeschlossenen Zivilisten am Tor.
3. Füllen Sie danach gleich wieder den Eimer auf. In einer Gasse im Norden wartet der dritte Curry-Fan auf seine Rettung.
4. Eilen Sie erneut zum Wasserhahn und folgen Sie mit dem gefüllten Eimer der Gasse beim dritten Zivi nach Osten. Löschen Sie

DAMPFBAD Sobald sich Pierre an einer Klappe zeigt (1), drehen Sie das passende Ventil (2). Schon schwebt der Knirps (3) im heißen Dampf: Feuer frei!



DICKE PILLEN Benutzen Sie nach Möglichkeit die Explosivmunition für das Schrotgewehr und nutzen Sie die Felsdeckung aus. Keine Chance für den Supersoldaten.

das Feuer im Norden beim umgestürzten Schrank und zwängen Sie sich daran vorbei.
5. Folgen Sie der Straße, auf der linken Seite finden Sie wieder einen Wasserhahn. Löschen Sie das letzte Feuer und befreien damit den Zivilisten.

Kapitel 11: Eindringlinge

Codename: UNITY Hauptquartier

1. Dr. Schenkers Brille finden Sie unten in der Cafeteria. Schnappen Sie sich auch die übrige Ausrüstung. Sofort danach wird UNITY angegriffen. Wehren Sie die Pantomimen ab und überbrücken Sie die Gittertüren.
2. Drei Sprengsätze finden Sie im ersten Stock. Die vierte Bombe befindet sich im Eingangsbereich unter dem UNITY-Globus.
3. Aktivieren Sie die Energiezufuhr im Sicherheitsbüro im zweiten Stock.
4. Dr. Schenker finden Sie im Erdgeschoss, gegenüber den Toiletten im Büro, nordwestlich vom UNITY-Globus.

Kapitel 12: Unter Wasser

Codename: U-Boot-Anlegestelle

1. Tauchen Sie ins U-Bootbecken ein, unten finden Sie ein UNITY-Päckchen.
2. Am Nordwestende des Beckens finden Sie auf einem Schreibtisch den Schlüssel für den Kran vor. Fahren Sie mit dem Kran zur anderen Seite der Halle.
3. Arbeiten Sie sich durch die Gänge und Räume auf der Ebene der Schaltzentrale. Vorsicht, vor der Wachstube ist eine Kamera an der Decke.

Codename: Kommandodeck

1. Geradewegs die Treppe hoch hängt wieder eine Kamera, die Sie deaktivieren.
2. Wenn Sie am Fuß der Treppe nach links oder rechts gehen, finden Sie je einen Zugang zum Lüftungsschacht. So umgehen Sie die Patrouillen und können unbemerkt die Ebene erkunden. Die Wachroboter erledigen Sie mit der Elektromunition für die Spezialpistole.
3. Begeben Sie sich eine Etage höher zum Supercomputer-Raum. Ohne Handbuch lässt sich das Teil allerdings nicht bedienen. Gehen Sie vom Computerraum aus nach rechts weiter bis zur Nische mit der Sprechanlage. Das Formular finden Sie auf der gleichen Ebene, meistens im großen Kontrollraum.
4. Geben Sie das Formular bei der Sprechanlage ein, Sie erhalten eine Sicherheitskarte. Damit bekommen Sie Zugang zum verschlossenen Büro eine Etage tiefer. Holen Sie sich dort das Handbuch.
5. Pech gehabt, der Supercomputer teilt Ihnen mit, dass das Handbuch veraltet ist. Bei der Sprechanlage finden Sie einen Zettel von Spencer. Suchen Sie ihn in der unteren Etage. Er ist entweder im Aufenthaltsraum oder in der Toilette. Nehmen Sie ihm die Sicherheitskarte ab. Öffnen Sie damit die verschlossene Tür im zweiten Stock. Dort finden Sie das richtige Manual für den Supercomputer.
6. In der ersten Etage ist jetzt die verschlossene Tür bei der zweiten Sicherheitskamera offen.

Codename: Mannschaftsdeck

Durchsuchen Sie die gesamte Ebene. In einer der Kojen finden Sie ein Bandgerät zur Stimmenidentifikation. Mit dem Teil begeben Sie sich eine Etage tiefer.

Codename: Laboratorien

Suchen Sie einfach den Zugang mit dem Zahlenschloss. Ansonsten hält der Level nichts Wichtiges für Sie bereit.

Kapitel 13: Schrecken in der Tiefe

Codename: Armstrong in Gefahr

Konzentrieren Sie sich auf Pierre. Blicken Sie durch den Glasboden, um zu sehen, bei welcher Luke er hochschnellt. Wenn Sie das entsprechend farbige Ventil drehen, wird Pierre hochgeworfen und verweilt in der Luft. Feuern Sie jetzt auf ihn. Armstrong wird dann automatisch aus der Kapsel befreit.

Codename: Der Teufel und das blaue Meer

1. Bevor Sie die Leiter hochklettern, achten Sie auf die Türkarte auf dem Schreibtisch. Sie brauchen das Kärtchen für das Sicherheitsbüro.
2. In der gefluteten Kammer zücken Sie schon mal das Schweißgerät. Tauchen Sie durch den Gang, am Ende schweißen Sie die Kette an den Gasflaschen durch.

Codename: Achtung! Feuer!

1. Auf dem Metallsteg, über der Gasflamme ist der Hebel, um das flammende Gas abzustellen. Kriechen Sie durch den Gang.
2. Benutzen Sie den zweiten Luftschacht auf der anderen Seite des Gangs. Bei der flammenden Gasleitung krabbeln Sie ganz links an der Wand unter dem Gitter durch.
3. Wenn Sie den H.A.R.M.-Zettel über die Fluchtkapsel gefunden haben, gehen Sie zur Figur im Gang und ziehen daran.

Kapitel 14: Endspiel

Codename: Dressierte Menschen

1. Sobald die Luke aufgeht, springen Sie blitzschnell raus. Schnappen Sie sich die erstbeste Waffe und erledigen Sie die H.A.R.M.-Wachen.
2. Oben auf dem Steg finden Sie eine Aktentasche (optionales Ziel). Augen auf bei den Paletten. Dort liegt in der Regel der „Public Relations Plan" (optionales Ziel).
3. Im Norden der Felsgänge ist eine verschlossene Doppeltür. Merken Sie sich diese Stelle vor.
4. Bei der Lavagrube führt der rechte Pfad zum Mainframe-Computer. Sprengen Sie das Teil in die Luft.
5. Der linke Pfad führt zum Generator. Bringen Sie dort den zweiten Sprengsatz an und vergessen Sie nicht, das Päckchen mit dem Missile-Launcher mitzunehmen.
6. Zurück zur Doppeltür am Anfang des Levels. Der Weg dahin ist allerdings gespickt mit Wachen.

Codename: Süße Rache

Sobald Vulkov seine Rede schwingt, gehen Sie hinter einem der seitlichen Felsen in Deckung. Lassen Sie ihn auf sich zukommen. Die Deckung reicht, um seinen Raketen auszuweichen und ihn mit schnellen Salven aus der Maschinenpistole zu erledigen.

Codename: Isakos Schuld

Konzentrieren Sie Ihr Feuer auf Isako und laufen Sie dabei durch den Level, um alle Päckchen und Gegenstände einzusammeln. Das Nervigste an diesem Kampf sind die ständig neu eintrudelnden Ninja-Mädels.

Kapitel 15: Präventivschlag

Codename: Das Schicksal von Khios

1. In den Ruinen liegen Päckchen für Sie bereit, unter anderem mit einem Scharfschützengewehr und dem Micro-Missile-Werfer gefüllt.
2. Kämpfen Sie sich den Pfad zum Fallschirm hinunter. Dort warten die ersten Supersoldaten auf Sie. Holen Sie sich die Spezialmunition für Ihre CT-180 sowie den Sprengsatz.
3. Feuern Sie am besten mit der Schrotflinte auf die Supersoldaten. Sobald sie qualmen, feuern Sie eine der ASSS-Patronen auf die Mutanten. Halten Sie etwas Abstand, da die Monster gehörigen Flächenschaden beim Ableben hinterlassen.
4. Sprengen Sie den Felsen und arbeiten Sie sich zur Festung hoch. Sind alle Supersoldaten Geschichte, marschieren Sie zum Startpunkt zurück.
5. Bearbeiten Sie den Supersoldaten-Leutnant möglichst von der Seite oder von hinten mit der Schrotflinte. In Sekundenschnelle ist der Obermotz am qualmen. Mit der ASSS-Kugel schicken Sie ihn in die Hölle – Welt gerettet!

STEFAN WEISS

Abräumen und sparen

Wer jetzt beim PC-Games-**Miniabo** zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für **9,90 €** gibt´s **3 Ausgaben** PC Games + **1 Sonderheft.** Also gleich draufhalten.

PC Games Tipps&Tricks-Sonderheft
Guter Rat muss nicht teuer sein. Bester Beweis: das neue PC-Games-Sonderheft. Komplettlösungen, Profi-Tipps und Übersichtskarten zu aktuellen Top-Spielen. Allein über 1.500 Tipps, Cheats und Codes verteilen sich auf 100 Seiten. Mit im Heft: vier CDs randvoll mit Mods, Tools, Demos, Videos, Trailer, Editoren und zwei komplette Jahrgänge PC Games (PDF-Format).

PC Games Hardware PC im Eigenbau
zeigt Schritt für Schritt, wie Sie Ihren Rechner zusammenstellen und zusammenschrauben. Auf 72 Seiten gibt es umfangreiche Artikel zum Thema Hardwareauswahl, Tipps beim Zusammenbau, Erste Hilfe bei der Installation von Windows XP sowie optimale Stabilitätstests. Dazu gibt es eine DVD mit 4,2 Gigabyte aktueller Treiber und nützlicher Tools.

PC Games Hardware Windows XP
Das neue PC-Games-Hardware-Sonderheft zeigt Ihnen mit praktischen Tipps und Insider-Wissen, wie Sie das Beste aus Windows XP herausholen. Auf 74 Seiten gibt es umfangreiche Artikel zu Installation, Performance-Tuning und Datensicherung. Dazu bekommen Sie wie immer eine randvolle DVD mit 4,2 Gigabyte aktueller Treiber, Spiele-Demos und nützlicher Tools.

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.

PC Games

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

JA, ich möchte das Miniabo der PC Games.

- ☐ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games CD + 1 Sonderheft für € 9,90!
- ☐ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games DVD + 1 Sonderheft für € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/Jahr (= € 4,60/ Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr). Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Bitte senden Sie mir folgendes Sonderheft:

- ☐ PC Games Tipps & Tricks Sonderheft (Art.-Nr. 1018123)
- ☐ PC Games Hardware PC im Eigenbau (Art.-Nr. 1018124)
- ☐ PC Games Hardware Windows XP (Art.-Nr. 1018125)

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)
Kreditinstitut:
Konto-Nr.
BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth, Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PG MI 01

InnoVISION

Wir schaffen Klarheit!

Mehr Infos unter www.inno3d.de

GeForce4 TI4200, TI4400, TI4600

- 128MB DDR-RAM
- nfinityFX II Engine
- Accuview Antialiasing (AA)
- nView Display Technology

Für höchste Ansprüche in Qualität, Auflösung und Schnelligkeit

Tornado GeForce 3 Titanium 200

GeForce 2 Titanium

Tornado GeForce 3 Titanium 500

Online-Shop: www.3dcards.de 3D CARDS

mbit
Daimlerstraße 5, 49733 Haren / Ems
Tel. 05932 / 5045-0, Fax: 05932 / 5045-29
www.mb-it.de

inno3D

Need for Speed: Hot Pursuit 2

Atemberaubende Geschwindigkeiten und spektakuläre Unfälle dürften das speedsüchtige Zockerherz in wilde Raserei versetzen. Damit Sie nicht nur bei den engen Kurven gut abschneiden, sondern am Ende der Rennen möglichst oft vom Treppchen winken, sollten Sie einen kurzen Tipps&Tricks-Boxenstopp einlegen.

Fahrtipps

Die richtige Kurventechnik

1. Versuchen Sie stets, auf der Ideallinie zu bleiben. Nehmen Sie die Kurven von möglichst weit außen und ziehen Sie dann nach innen. Auf diese Weise können Sie mit sehr hoher Geschwindigkeit in die Biegungen rasen und flott weiterfahren. Gerade bei den schwierigen späteren Rennen erlaubt es Ihnen diese Kurventechnik, Ihren Vorsprung konstant auszubauen, und ein eventueller Unfall wirft Sie nicht gleich auf den letzten Platz zurück.
2. Setzen Sie die Handbremse nur ein, wenn die Kurve zu scharf ist, um sie mit normalen Lenkbewegungen zu meistern. So verlieren Sie am wenigsten Geschwindigkeit. Gerade Anfänger neigen zu häufigem Handbremsen-Einsatz, was auf die Dauer entscheidende Sekunden kostet.

Bremsen per Hand?

1. Die Handbremse eignet sich wunderbar, um sowohl engere als auch weite Kurven zu meistern. Wenn die Fliehkraft Ihr Gefährt auf den äußeren Rand der Kurve zieht, tippen Sie kurz auf die Handbremse, damit das Heck minimal ausbricht und Ihr Wagen wieder in Fahrtrichtung ausgerichtet ist.
2. Ein weiterer Vorteil der Handbremse ist, dass Sie während des Bremsens nicht vom Gas gehen müssen. Benutzen Sie die Handbremse auch, wenn Ihnen ein unvermeidbarer Crash bevorsteht. Versuchen Sie, Ihren Wagen im letzten Moment noch so auszurichten, dass er nicht frontal gegen ein Hindernis fährt, sondern mit der Seite dagegen klatscht.

Blei- oder Hasenfuß?

1. Meistens können Sie getrost Vollgas geben, da die Strecken sehr schnell ausgelegt sind. In engeren Kurven sollten Sie lediglich vom Gas gehen, aber nicht bremsen. Die normale Bremse greift nämlich so stark, dass Ihr Wagen im Nu zum Stillstand kommt und Sie langsamer werden, als Sie es eigentlich wollten. Mit dem Gebrauch der Handbremse können Sie dies verhindern.
2. Wenn Sie mit einem PS-starken Wagen wie zum Beispiel der Dodge Viper unterwegs sind, sollten Sie vorsichtig mit dem Gas umgehen. Abseits der asphaltierten Strecke bricht der Wagen sehr schnell aus, wenn Sie während der Lenkbewegungen unbeherrscht mit dem Gaspedal umgehen.
3. Vor manchen Sprüngen sollten Sie ebenfalls vom Gas gehen, damit Sie in der nächsten Kurve nicht über das Ziel beziehungsweise die Strecke hinausschießen.

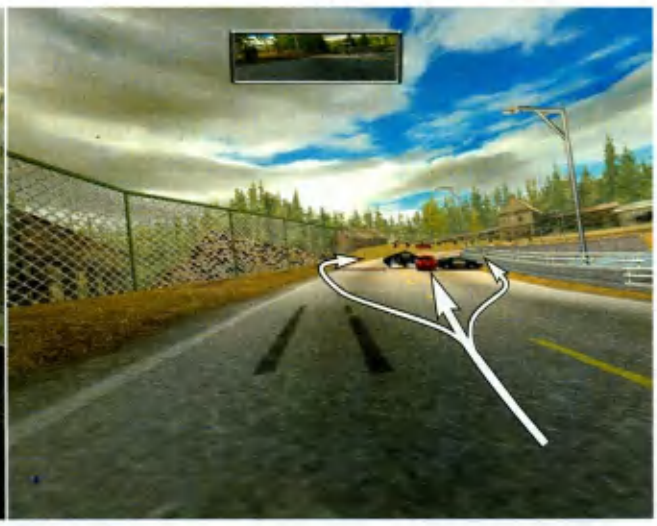
SCHNELL WIE DER BLITZ und elegant wie James Bond: Wer die Ideallinie fährt, gibt ein gutes Bild ab.

Der Umgang mit dem Freund und Helfer

Wie trickse ich die Polizisten aus?

1. Machen Sie sich keine Hoffnung, von den Gesetzeshütern verschont zu werden. Sie werden in regelmäßigem Abstand an Ihren Fersen kleben. Fallen Sie nicht gleich in Ohnmacht, wenn Sie Polizeisirenen hören, denn oftmals sind sie einem Ihrer Gegner auf der Spur. Wenn die Streife an Ihnen interessiert ist, bemerken Sie dies an dem blauen Balken (Fahndungs-Level), der am oberen Bildschirmrand erscheint, und an den Polizeifunksprüchen, die Ihren Wagen beschreiben.
2. Versuchen Sie, den Polizeiwagen so lange wie möglich auf Distanz zu halten. Benutzen Sie den Rückspiegel, um nicht von Rammattacken überrascht und in die Prärie geschubst zu werden. Die Cops versuchen stets, Sie von der Straße abzubringen oder Sie auszubremsen. In diesen Situationen gibt es folgende Möglichkeiten:
• Wenn die Polizisten beabsichtigen, Sie vom rechten Weg abzubringen, lenken Sie dagegen und bremsen Sie – kurz bevor Sie die Bande berühren – ab. Das Ergebnis: Sie können das Rennen fortsetzen, während der Streifenwagen in die Bande kracht.

WIR MACHEN DEN WEG FREI Nachdem Sie den Streifenwagen an den Mauervorsprung geklebt haben, können Sie das Rennen fortsetzen.



AB DURCH DIE MITTE Wenn Sie über das Nagelbrett fahren, bedeutet dies das Ende des Rennens. In solchen Situationen brettern Sie lieber mitten durch die Straßensperre.

• Sollten die Ordnungshüter versuchen, Sie auszubremsen, fahren Sie mit einem leichten Handbremsen-Slide am Hindernis vorbei und stoßen ihn kräftig von der Seite an. Die Ordnungshüter drehen sich oder geraten ins Schleudern, während Sie davonsausen können.
• Wechseln Sie so oft wie möglich die Spur oder die Straße. Oft bleibt die Polente an einem Hindernis kleben.
• Die eleganteste Variante, Verfolger hinter sich zu lassen, ist, plötzlich in eine Abkürzung hineinzufahren. Meist bleiben die Polizisten auf ihrer ursprünglichen Route oder bauen beim Versuch, Ihnen zu folgen, einen Unfall.

Wie bringe ich als Cop Raser zur Strecke?

1. Nachdem Sie das Blaulicht mit dem Button für die Hupe eingeschaltet haben, erkennen Sie einen roten Balken über dem Gejagten. Wenn Sie nun das Gefährt des Verkehrssünders rammen, wird dieser Balken kleiner. Sobald die Leiste nicht mehr rot ist, haben Sie den Rowdy gestellt. Versuchen Sie, das andere Fahrzeug mit möglichst hohem Tempo zu rammen. So können Sie den Flüchtigen auf einen Schlag fangen. Ansonsten rammen Sie dem gegnerischen Fahrzeug seitlich von hinten in die Kotflügel, um es zum Drehen zu bringen.
2. Fährt der Gejagte hinter Ihnen, benutzen Sie den Rückspiegel, um zu erkennen, auf welcher Seite er Sie überholen will. Lenken Sie dann in diese Richtung, um ihn abzudrängen. In Härtefällen (zum Beispiel nachdem Sie einen Crash hatten) fordern Sie am besten Verstärkung von Kollegen an.

Was bedeuten die Fahndungs-Sterne?

1. Nachdem Sie die Polizei eine Weile erfolglos gejagt hat, greifen Sie zu drastischen Maßnahmen. Ein Stern bedeutet, dass Sie nur von einem Streifenwagen verfolgt werden. Bei zwei Sternen fordern die Uniformierten einen weiteren Streifenwagen zur Unterstützung an. Ab drei Sternen wird's brenzlig. Prompt stehen Sie vor einer Straßensperre, die entweder umfahren werden muss oder genau durch die Mitte passiert werden kann. Vier Sterne ziehen den Einsatz von Nagelbrettern und Helikoptern nach sich.
2. Achten Sie auf die Funkmeldungen, um den Standort der Nagelfalle ausfindig zu machen. Da bei Berührung mit diesem Hindernis das Rennen sofort gelaufen ist, können Sie ruhig einen Crash gegen eine Bande in Kauf nehmen.
3. Die Piloten der Hubschrauber haben anscheinend Tomaten auf den Augen, denn ihre explosiven Fässer treffen Freund und Feind. Durch schnellen Kurswechsel und Benutzen von Abkürzungen können die fliegenden Dummies meist abgehängt werden. Schaffen Sie es, außer Reichweite des Streifenwagens zu kommen, der den Helikopter angefordert hat, ziehen sich die Piloten sofort zurück.

Tipps für Fortgeschrittene

Muss ich die Abkürzungen benutzen?

Ja! Die oftmals schwer zu erkennenden Schleichwege spielen eine entscheidende Rolle. Wer die optimale Route kennt, fährt sogar einem stärkeren Wagen locker davon. Aber Vorsicht! Abkürzungen sind meistens eng, haben einen rutschigen Untergrund oder bergen gemeine Hindernisse. Bevor Sie diese Pfade im Rennen benutzen, sollten Sie vorher im Probefahrt-Modus einige Testläufe absolvieren. Außerdem benötigen Sie auf einigen Alternativ-Routen trotz fehlerfreien Fahrens mehr Zeit als auf der Hauptstrecke. Dennoch bieten diese Umwege eine willkommene Möglichkeit, Verfolger abzuschütteln.

Rückspiegel – mit oder ohne?

1. Fahren Sie mit Rückspiegel, auch wenn dafür viel Rechnerleistung draufgeht. Sie haben so stets einen Überblick, was sich hinter Ihrem Vehikel abspielt. Zum Beispiel können Sie Überholmanöver von Gegnern verhindern, indem Sie zur Seite lenken, auf der Ihr Kontrahent an Ihnen vorbeiziehen will.
2. Auch wenn Ihnen die Gesetzeshüter am Heck kleben, ist der Rückspiegel sehr nützlich. Sie erkennen, von welcher Seite der Polizeiwagen Sie rammen will, und können dementsprechend gegenlenken. Der Blick nach hinten ist zwar ansehnlicher, trotzdem geht Ihnen dabei zu viel Zeit verloren, in der Sie nicht nach vorne auf die Straße blicken können. Häufig endet das Zurückblicken mit einem kurzen Schrecken, bevor es dann kracht.

KLEINVIEH MACHT AUCH MIST Mit den vielen Abkürzungen in den Kurven können Sie Ihren Vorsprung ausbauen.

RISKANT Wer stillgelegte Minen als Abkürzung verwendet, kann viel Zeit sparen, riskiert aber Unfälle.

Warum ist die Zurücksetzen-Taste wichtig?

Es kommt häufiger vor, dass der Wagen von der Strecke abkommt und auf dem unbefestigten Untergrund von der Strecke wegrutscht. Genau dann sollten Sie den Zurücksetzen-Befehl verwenden, damit sich Ihr Vehikel wieder auf der Strecke befindet. Aber auch bei Crashs, nach denen der fahrbare Untersatz auf dem Dach oder der Seite liegt und womöglich noch über den Asphalt schlittert, sparen Sie mit dem Zurücksetzen wertvolle Sekunden.

Wie wichtig ist die Wahl des richtigen Wagens?

Die Wagen einer Klasse unterscheiden sich nur minimal voneinander. Es ist fast egal, ob Sie nun ein Rennen mit einem BMW M5 oder einem Mercedes CLK bestreiten. Hier können Sie frei nach Ihren Vorlieben wählen. Über Sieg oder Niederlage entscheidet vor allem im Pursuit-Modus nicht, was sich unter der Motorhaube verbirgt, sondern das Können des Fahrers. Die Unterschiede zwischen den einzelnen Wagenklassen sind dennoch deutlich spürbar. Kommen Sie nicht auf die Idee, mit einem Opel Speedster gegen einen McLaren F1 antreten zu wollen. Wenn Sie trotzdem auf einen 0,3-Sekunden-Vorteil in der Beschleunigung bis 100 km/h aus sind, informieren Sie sich unter „Beschreibung" im Wagenauswahlbildschirm über die technischen Daten der Boliden. Auf engeren Strecken sollten Sie sich sogar für weniger PS zugunsten einer besseren Bodenhaftung entscheiden.

RALPH WOLLNER/THOMAS EDER

Ein Vorteil ist schön. Drei sind besser!

KNSK

TOP 20 SERIEN
TÄGLICH DIE BESTEN SERIEN AUF EINEN BLICK.

FILM-PLANER
ALLE FILME RUND UM DIE UHR IM ÜBERBLICK!

TV TODAY

14 TAGE PROGRAMM

NEU!

ie gut ist
er neue
annibal"?

1. Woche

14-Tage-Finder Jetzt testen!

Sa
So
Mo
Di
Mi
Do
Fr
Sa
So

2. Woche

14-TAGE-FINDER
EIN BLICK. EIN GRIFF. UND SCHON AM RICHTIGEN TAG!

TV TODAY. SCHNELLER WISSEN, WAS LÄUFT.

You are too intelligent for stupid TV.
Follow the G
NBC EUROPE
GIGA.DE
ja fein

Unreal Tournament 2003

Rennen, zielen, fraggen - hört sich einfach an, ist aber eine Wissenschaft für sich. Das eigentlich simple Spielprinzip geht bei eindringlicher Beschäftigung auf wie Popcorn und man könnte ganze Doktorarbeiten über die diversen Taktiken und Techniken verfassen. Damit Sie anfangs nicht allzu oft den Kopf verlieren, haben wir die wichtigsten Tipps für Sie zusammengetragen.

Die Waffen

Zwölf Waffen, 24 Funktionen und jede Menge Schaden: Das Arsenal von **UT 2003** kann sich sehen lassen. Welche Knarre ist am besten? Auf diese Frage gibt es keine Antwort – einige Spieler gehen virtuos mit dem langsamen Raketenwerfer um. Andere schießen ihrem Gegner quer über die Map mit der Lightning Gun das linke Ohrläppchen ab.

Hinweis
Feuerrate: Schuss pro Sekunde
Munition: Waffe (Munitionspack)

Die Shield Gun

Trefferschäden
Primär-Angriff: max. 150
Sekundär-Angriff: Schutzschild
Munition: 100, maximal: 100

Die Shield Gun benötigt keine Munition. Ihr Primärangriff ist nur für den Nahkampf tauglich. Mit einer voll aufgeladenen Shield Gun können Sie bis zu 150 Schadenspunkte anrichten. Trotzdem ist es schwer, überhaupt so nahe an den Feind heranzukommen. Mit der sekundären Funktion bauen Sie einen Schutzschild vor sich auf, der die meisten Geschosse abwehrt. Allerdings bewahrt Sie der Schild nicht vor dem „Splash Damage" (Gebietsschaden), den Raketen anrichten. Dafür schützt er vor „Falling Damage" (Sturzschaden), den Sie beim Fall aus großen Höhen erleiden. Als kleine Kombo können Sie einen Pseudo-Raketen-Sprung ausführen. Laden Sie die Waffe mit der Primärfunktion auf, zielen Sie nach unten und drücken Sie sofort die sekundäre Feuertaste, um nicht selbst zu viel Schaden zu nehmen.

Das Sturmgewehr

Trefferschäden
Primär-Angriff: 7 – Feuerrate: ~7
Sekundär-Angriff:
maximal 70 bei direktem Treffer
Munition: 100 + 4 Granaten, maximal: 250 + 4

Das Sturmgewehr gehört neben der Shield Gun zur Grundausstattung jedes Kämpfers. Die geringe Durchschlagskraft wird nur zum Teil von der hohen Feuergeschwindigkeit wettgemacht. Mit dem Primärangriff kann man geschwächten Gegnern prima den virtuellen Gnadenstoß versetzen. Der Sekundärangriff – ein Granatwerfer – richtet im Vergleich dazu größeren Schaden an. Je länger Sie die Taste für die Sekundärwaffe gedrückt halten, desto weiter können Sie die Granate schießen. Bei einem direkten Treffer geht die Granate sofort hoch – an Wänden prallt sie ab. Dies ermöglicht es, im Billard-Stil über die Bande um Ecken zu feuern. Passen Sie jedoch auf, wohin Sie ballern – allzu oft kommt einem die eigene Granate entgegen.

Das Biogewehr

Trefferschäden
Primär-Angriff: maximal 43 bei direktem Treffer - Feuerrate: ~3,3
Sekundär-Angriff: 240-260 bei voller Aufladung
Munition: 20 (20), maximal: 50

Mit der primären Feuerfunktion verzieren Sie Ihre Umgebung mit grünen Schleim-Blasen, die bei Berührung oder spätestens nach einigen Sekunden explodieren. Mit der Sekundärfunktion laden Sie die Waffe auf. Der Schuss verteilt sich wie ein kleines Minenfeld über Boden und Wände. Treffen Sie einen Gegner direkt mit einem voll aufgeladenen Schuss, hat dieser kaum eine Überlebenschance. Das Biogewehr eignet sich hervorragend, um Verfolger loszuwerden oder um von oben herab auf seine Gegner zu schießen. Wenn Sie den grünen Schleim an eine Decke bretzeln, fallen die grünen Tropfen nach unten und fügen Gegnern Schaden zu.

Die Shock Rifle

Trefferschäden
Primär-Angriff: 45 – Feuerrate: ~1,6
Sekundär-Angriff: 44 –
Feuerrate: ~2, Combo: sehr hoch!
Munition: 20 (10), maximal: 50

Im Gegensatz zum „großen Bruder", der Lightning Gun, macht die Shock Rifle zwar weniger Schaden, dafür schießt sie aber auch mehr als doppelt so schnell. Die Sekundärfunktion mutet zunächst etwas eigenartig an: ein lahmer Energieball, dem selbst ein Opa mit Krückstock noch ausweichen kann. Dieser leuchtende Ball hat es jedoch in sich: Feuern Sie die Kugel ab und schießen Sie dann mit der ersten Feuerfunktion hinterher. Boom! Das Ding explodiert und verteilt anständig Schaden in alle Richtungen. Diese Kombo eignet sich besonders, um lange, gerade Gänge zu säubern. Besonderheit: Wenn Sie von Anfang an mit einer Shock Rifle umherlaufen, spielen Sie wahrscheinlich mit dem Mutator „InstaGib". Ein Treffer ist hier sofort tödlich.

Die Minigun

Trefferschäden
Primär-Angriff: 6 – Feuerrate: 15
Sekundär-Angriff: 12 – Feuerrate: 5,5
Munition: 100 (50), maximal: 250

Der primäre Feuermodus ist fürs Grobe: ungenau und schnell. Bei ausreichend Gegnern macht das aber gar nichts – irgendwen werden Sie schon zersieben. Etwas gemächlicher, aber dafür mit einer guten Portion mehr Wumms geht's im Sekundärmodus zu. Die Gun schießt langsamer, richtet doppelt so viel Schaden an und ist auch auf große Distanz noch sehr zielsicher. Zwei bis drei Minigunner eignen sich hervorragend als Verteidiger einer Flagge oder des Tors beim Modus Bombing Run. Die Munition der Minigun und des Sturmgewehrs ist identisch. Daher haben Sie auch 200 Schuss, wenn Sie das Sturmgewehr noch nicht benutzt haben.

Die Link Gun

Trefferschäden
Primär-Angriff: 30 (gekoppelt: +30 pro verlinkter Gun) – Feuerrate: ~5,5
Sekundär-Angriff: circa 75 Schadenspunkte/Sekunde
Munition: 40 (30), maximal: 120

Mit dem Primärangriff der Link Gun verschießen Sie Plasma-Geschosse, die bei Ihren Feinden relativ hohen Schaden anrichten. Allerdings sind die Geschosse nicht besonders schnell. Der Sekundärangriff – ein Plasmastrahl – eignet sich vor allem für den Nahkampf. Halten Sie die Sekundär-Feuertaste gedrückt und richten Sie den Strahl stets auf den Feind. Mit dem Sekundärangriff fällt das Zielen sehr leicht, da es keine Verzögerung gibt, bis der Strahl den Kontrahenten erreicht.

Vernetzung
Schießen Sie mit der Sekundärfunktion auf einen Teamgefährten, der ebenfalls diese Waffe benutzt. Dies erkennen Sie an einem grünen Dreieck über dem Kopf des Mitstreiters. Wenn Ihr Teamgefährte nun mit der Link Gun feuert, schafft er 30 Schadenspunkte mehr. Je mehr Spieler ihre Waffen verlinken, desto stärker wird der Schuss des „Gelinkten". Besonders praktisch ist diese Funktion, wenn Sie zum Beispiel im Domination-Modus einen Punkt vor Angreifern schützen wollen. Die „Auflader" können in einiger Distanz zum Schützen stehen und so auch in Deckung bleiben. Bei einem Vierer-Team richtet ein einziger Plasmatreffer 120 Schadenspunkte an. Bei der hohen Schussfrequenz teilen Sie pro Minute also knapp 40.000 Trefferpunkte aus – natürlich nur, wenn jeder Schuss ein Treffer ist.

Die Flak Cannon

Trefferschäden
Primär-Angriff: 13 pro Projektil, 9 Projektile pro Schuss (also maximal 117) – Feuerrate: ~1,3
Sekundär-Angriff: bis zu 150 Schadenspunkte
Munition: 15 Ladungen (10), maximal: 50

Die Flak Cannon entspricht weitgehend ihrem Vorgänger aus dem ersten Teil. Vergleichbar mit einer Schrotflinte, ist schon ein einziger Treffer auf kurze Entfernung absolut verheerend, während Fernschüsse hingegen relativ ungefährlich sind. Der Primärangriff eignet sich hervorragend, um per Bande um Ecken zu schießen. Durch die weite Streuung fällt das Zielen mit der Flak Cannon auch Anfängern leicht. Die Sekundärfunktion der Cannon kann mit einem Granatwerfer verglichen werden, dessen Geschosse sofort bei Aufprall explodieren. Die Reichweite der Sekundärattacke ist ebenfalls sehr beschränkt. Somit ist die Flak Cannon wirklich nur für den Nahkampf oder gegen mehrere Gegner auf einmal zu empfehlen.

Der Raketenwerfer

Trefferschäden
Primär-Angriff: 90 bei direktem Treffer – Feuerrate: ~1,2
Sekundärangriff: max. 3 Raketen (270 Schaden)
Munition: 12 (12), maximal: 48

Ein Volltreffer mit einer Rakete richtet großen Schaden an und ist meist mit dem sofortigen Ableben des Getroffenen verbunden. Achten Sie darauf, stets weit vor Ihren Kontrahenten zu schießen, da es einige Zeit dauert, bis die Rakete abgefeuert und am Ziel angekommen ist. Mit der Sekundärtaste können Sie bis zu drei Raketen auf einmal auf Ihren Gegner loslassen. Drücken Sie kurz vor dem Abschuss der drei Raketen die primäre Feuertaste, treffen die Geschosse auf einen Punkt, statt in einem weiten Fächer zu fliegen. Wenn Sie das Fadenkreuz einen Moment auf Ihren Gegner halten, wird dieser vom Zielsystem erfasst. Wenn Sie nun die Rakete abfeuern, wird sie ihr Ziel verfolgen.

Die Lightning Gun

Trefferschäden
Primär-Angriff: 70 – Feuerrate: ~0,6
Kopfschuss: 140 Schadenspunkte
Sekundär-Angriff: Zoom
Munition: 15 (10), maximal: 40

Mit der Lightning Gun können Sie die beliebten Kopfschüsse anbringen. Den Triumphschrei „Kopfschuss" hören Sie nur, wenn der Gegner auch an den Folgen des Schädelspalters dahingeschieden ist. Ansonsten brennt dem Gegenüber immerhin die Birne und er ist um satte 140 Trefferpunkte ärmer. Mit der Zoom-Funktion, die Sie über die Taste für den Sekundärangriff aufrufen, zielen Sie so genau, dass Sie Ihrem Feind eine Kippe aus dem Mundwinkel schießen könnten. Je länger Sie die Taste für die sekundäre Feuerfunktion gedrückt halten, desto näher zoomen Sie an Ihr Ziel heran. Im Nahkampf haben Sie mit der Lightning Gun allerdings kaum eine Chance.

Das Markierungsgewehr

Trefferschäden
Primär-Angriff: Tödlicher Ionenstrahl
Sekundärangriff: Zoom
Munition: 1

Mit dem Markierungsgewehr können Sie einen bestimmten Punkt festlegen, der dann von einem Ionengeschütz bombardiert wird. Die Wirkung der Ionenstrahlen ist etwa mit der des Redeemers vergleichbar. Mit der sekundären Feuertaste wechseln Sie in den Zoom-Modus, mit dem Sie noch genauer festlegen können, wo der Strahl einschlägt. Diese mächtige Waffe gibt es nur in wenigen Maps. Wenn Sie einen Punkt markieren wollen, müssen Sie mit dem roten Laserstrahl mehrere Sekunden darauf zielen. Natürlich darf zwischen Ihrem Ziel und dem Ionen-Satelliten kein Hindernis sein. Ein akustisches Signal teilt Ihnen mit, wenn Ihre Markierung erfolgreich war und Sie Ihren Hintern am besten in Sicherheit bringen.

Der Redeemer

Trefferschäden
Primär-Angriff: Direktschuss mit immensem Schaden
Sekundärangriff: Verheerender Schaden mittels Rocket-Cam
Munition: 1

Der Redeemer richtet mit Abstand am meisten Schaden von allen Waffen an. Die Druckwelle, die sich in einem großen Radius um die Einschlagstelle der Rakete ausbreitet, sorgt selbst ganz außen noch für viele Trefferpunkte. Mit der primären Feuerfunktion schießen Sie die Rakete einfach geradeaus. Die sekundäre Feuerfunktion erlaubt es Ihnen, das Geschoss per Raketen-Kamera zu steuern. So können Sie die Rakete gezielt mitten in das dämliche Grinsen Ihrer Polygon-Feinde schießen. Der Nachteil ist, dass Sie absolut wehrlos sind, solange Sie die Rakete lenken. Suchen Sie sich deshalb immer eine sichere, abgelegene Stelle, von wo aus Sie die Wumme abfeuern.

Der Translokator

Funktion
Primär-Angriff: Disc
Sekundärangriff: Zur Disc beamen
Munition: 5
Extrafunktion: Überwachungskamera

Mit der primären Feuerfunktion des Translokators verschießen Sie eine Disc. Benutzen Sie jetzt die sekundäre Feuertaste, werden Sie zu der Disc gebeamt. So können Sie Maps in Windeseile durchqueren und schwer zugängliche Stellen erreichen. Nachdem Sie sich fünfmal gebeamt haben, dauert es allerdings eine Weile, bis die Waffe wieder aufgeladen ist. Postieren Sie die Scheibe unter einem Gegner und beamen Sie sich sozusagen in ihn hinein, gibt Ihr Kontrahent den Löffel ab. Der Fachmann sagt dazu kurz: Telefrag. Zerstören Sie die Translokator-Disc eines Gegners, teleportiert sich dieser ins Nichts und Sie bekommen einen Punkt gutgeschrieben. Als Bonusfunktion verfügt die Disc über eine Kamera, die Sie mit der Translokator-Taste (standardmäßig: „Q") aktivieren können.

Map-Control & Power-ups

Die über die Levels verstreuten Gegenstände sind das Salz in der Suppe. Sie verhelfen Ihrer Spielfigur zu mehr Gesundheit, effektiveren Ballermännern und widerstandsfähigen Rüstungen.

Die Gegenstände

Gesundheit:

Satz Gesundheit:
Respawn-Zeit: 27 Sekunden
Heilwirkung: 25 Punkte bis max. 100 Punkte

Gesundheitsflakon:
Respawn-Zeit: 27 Sekunden
Heilwirkung: 5 Punkte bis max. 199 Punkte

Großes Fass Gesundheit:
Respawn-Zeit: 54 Sekunden
Heilwirkung: 100 Punkte bis max. 199 Punkte

Rüstungen:

Satz Schilde:
Respawn-Zeit: 27 Sekunden
Schutz: 50 Rüstungspunkte bis max. 150 Punkte

Satz Superschilde:
Respawn-Zeit: 54 Sekunden
Schutz: 100 Rüstungspunkte bis max. 150 Punkte

Power-Up:

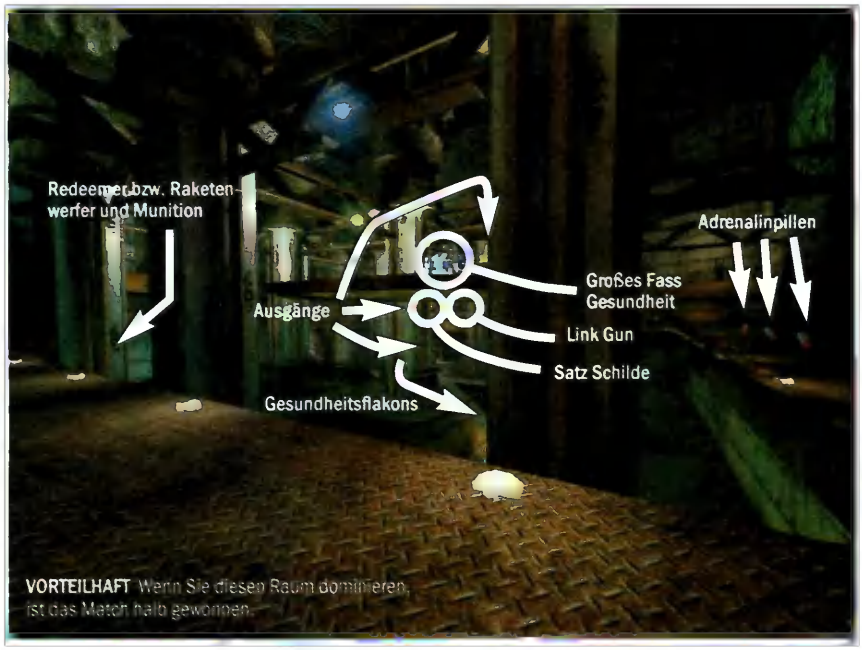
Doppelter Schaden:
Respawn-Zeit: 81 Sekunden
Wirkung: Der Trefferschaden Ihrer Waffe wird für 30 Sekunden verdoppelt.

Machen Sie ein Fass auf!

Lassen Sie sich Rüstungen und Gesundheitsfässer niemals entgehen. Sollten Sie gerade die maximalen Rüstungs- beziehungsweise Gesundheitspunkte besitzen, fügen Sie sich selbst ein paar Schadenspunkte zu und sammeln Sie den Gegenstand auf. Auf diese Weise verhindern Sie, dass Ihre Gegner sich auffrischen können.

Map-Control

Diese Technik ist der Schlüssel zum Erfolg. Prägen Sie sich die Respawn-Zeiten der Gegenstände ein. Jetzt können Sie durch die Levels flitzen und die Gegenstände kurz nach ihrem Erscheinen einsacken. Versuchen Sie, eine möglichst optimale Level-Route zu finden. In manchen Levels reicht es, einen wichtigen Raum zu sichern, während andere Maps einen umfassenden Laufweg erfordern. Bei geschickt ausgewählten Routen suchen Ihre Gegner verzweifelt Power-ups, während Sie stärker und stärker werden. Als Beispiel haben wir den großen Raum der – von der Demo-Version her bestens bekannten – Map „Asbestos" gewählt. Dieser Raum kann spielentscheidend sein. Links unten in der Ecke erscheint (bei der Vollversion) in regelmäßigen Abständen die verheerendste Waffe des Spiels: der Redeemer. Das große Fass Gesundheit hat



einen Doppelnutzen. Zum einen zieht es verletzte Gegner an, die mit ein paar Treffern erledigt werden können. Zum anderen bietet es Ihnen die Möglichkeit, Ihren Gesundheitszustand im Minutentakt auf Vordermann zu bringen. Auf dem kleinen Balkon links oben können Sie Ihre Rüstung mit einem Satz Schilder auffrischen. Der Adrenalinvorrat des Raumes ist zwar beschränkt, reicht jedoch bei längerer Kontrolle des Karten-Abschnitts völlig aus, um die Adrenalin-Moves zu ermöglichen. Des Weiteren lassen sich die drei Eingänge problemlos aus der Entfernung überwachen. Obwohl es mit der Link Gun nur eine Handfeuerwaffe in diesem Raum gibt, sollten die Mitbringsel Ihrer gefallenen Feinde ein reichhaltiges Waffenarsenal garantieren. Neben dem Redeemer (bei ausgeschalteten Superwaffen erscheint der Raketenwerfer) finden Sie zusätzliche Munition (Raketen, Flak-Geschosse und Shock-Kerne).

Gedopte leben länger!

Versuchen Sie Ihre Gesundheit stets bei 199 und Ihre Rüstung auf 150 zu halten. An den insgesamt 349 Lebensenergie-Punkten beißen sich normal gewappnete Kontrahenten die Zähne aus. Nachdem Sie die Schwächlinge gefraggt haben, machen Sie sich sofort ans Werk, Ihren Zustand wieder aufzupolieren.

Adrenalin

Quer durch die Arenen sind rot-orange Pillen verteilt (Spawnzeit: ca. 28 Sekunden). Jede dieser Kapseln gibt Ihnen drei Adrenalin-Punkte. Wenn Sie 100 dieser Punkte gesammelt haben, können Sie Adrenalin-Specials ausführen. Drücken Sie eine der folgenden Kombinationen während des Spiels. Wichtig: Die Tasten müssen schnell hintereinander betätigt werden! Ihre Adrenalin-Punkte häufen sich ungeachtet von zwischenzeitlichen Ableben weiter an. Wenn Sie bei 100 Adrenalin keine Spezialbewegung ausführen, erhöht sich Ihr Konto nicht weiter – Pillen werden aber dennoch aufgenommen. Neben den Kapseln geben Abschüsse einen Adrenalin-Kick. Ein normaler Treffer gibt fünf Punkte. Ein vom Kommentator besonders gelobter Frag (siehe Tabelle) schlägt mit 15 Punkten zu Buche. Ausnahme: Für einen Kopftreffer gibt es nur die üblichen fünf.

Move It, Baby!

Nicht immer ist es ratsam, sofort bei 100 Adrenalin einen Move zu machen. Ob und wann ein Adrenalin-Kick Sinn macht, hängt hauptsächlich von dem Spielmodus ab. In einem heißen Jeder-gegen-Jeden-Deathmatch haben Sie eh nicht viel Zeit – da führt man Berserk oder Booster meist sofort aus. In Team-Spielen wie CTF und Bombing Run kann Tempo über Sieg oder Niederlage entscheiden. Wenn Sie während der Wirkungsphase eines Moves weiter Pillen aufnehmen oder Punkte für Frags erhalten, verlängert sich die Wirkungsdauer entsprechend.

Pille	3
Frag	5
Extra-Frag	15

Frags	Kommentar (dt.)	Kommentar (engl.)
1	Erstes Blut	First Blood
5	Killorgie	Killing Spree
10	Randale!	Rampage!
15	Dominanz	Dominating!
20	Unaufhaltbar!	Unstoppable!
25	Göttlich	Godlike!
30	Völlig Krank!	Wicked Sick

Berserk:

Wirkung: Waffenschaden +20%, erhöhte Laufgeschwindigkeit
Dauer: ~27 Sek.
Berserk ist ein offensiver Move – Sie richten mehr Schaden an und haben einen Vorteil durch Ihre höhere Geschwindigkeit. Die Kombo ist immer dann nützlich, wenn Sie über gute Bewaffnung, viel Lebensenergie und Schilde verfügen. Wenn es Ihnen nicht so gut geht, greifen Sie lieber zum Booster.

Unsichtbar:

Wirkung: Spielfigur wird fast unsichtbar
Dauer: ~27 Sek.
Dieser Move ist eher in die Kategorie „Nett, aber unnütz" einzuordnen. Sie werden zwar fast unsichtbar. Aber Ihre Widersacher erkennen immer noch Ihre Umrisse und Ihren Namen. Jetzt mag man denken, dass man prima unsichtbar den Ball oder eine Flagge tragen kann. Weit gefehlt! Jeder sieht die Flagge und als Ballträger leuchten Sie trotzdem. Hin und wieder ist es möglich, sich unsichtbar in die feindliche Basis zu schleichen – andere Moves bringen aber trotzdem mehr.

Booster:

Wirkung: Sie bekommen Lebens- und Rüstungspunkte
Dauer: ~27 Sek.
Während der gesamten Wirkungsdauer erhöht sich Ihre Lebensenergie in Fünferschritten. Sobald diese auf 199 steht, bekommen Sie Rüstungspunkte gutgeschrieben. Dieser Move ist sehr hilfreich und kann selbst dann angewandt werden, wenn Sie kaum verletzt sind. Im Gegensatz zu allen anderen Moves profitieren Sie vom Booster selbst dann noch, wenn die Wirkung aufhört.

Tempo:

Wirkung: Ihre Spielfigur wird sehr schnell
Dauer: ~18 Sek.
Speedy Gonzales lässt grüßen! Mit diesem Tempo-Kick flitzen Sie in irrer Geschwindigkeit über die Map. Besonders empfehlenswert ist der Turbo bei CTF und Bombing Run.

Special	Tasten-Kombination
BERSERK	vor, vor, zurück, zurück
UNSICHTBAR	links, links, rechts, rechts
BOOSTER	zurück, zurück, zurück, zurück
TEMPO	vor, vor, vor, vor

Tastatur und Maus

Geschwindigkeit ist lebenswichtig. Wer auf der Suche nach der richtigen Taste mit schweißnassen Fingern ungestüm auf der Tastatur rumhackt, gewinnt in **UT 2003** keinen Blumentopf.

Jeder so, wie er's mag

Es gibt keine „beste" Steuerungseinstellung. Viele Spieler schwören auf die WASD-Steuerung, andere kommen nur mit den Cursor-Tasten klar. Wenn Sie mögen, können Sie auch mit der Disney-Tanzmatte spielen – Hauptsache, Sie haben alles unter Kontrolle.

Verwirrender Fehler

In der hierzulande erhältlichen **UT 2003**-Version hat sich ein kleiner Bug eingeschlichen. Im Tastatur-Konfigurationsmenü finden Sie einen Eintrag namens „Anpirschen". Fragen Sie jetzt bitte nicht, wie man vom englischen „Strafe Modifier" auf „Anpirschen" kommt. Die Taste steuert den Seitschritt per Maus.

Überflüssiges streichen

Entfernen Sie überflüssige Kommandos aus der Steuerung, indem Sie den Rahmen auf das entsprechende Feld ziehen und den Befehl mit der Rück-Taste (Backspace) löschen. Auch die alternativen Belegungen können Sie getrost löschen, es sei denn, Sie benutzen für die gleiche Aktion tatsächlich zwei Tasten. Sobald Sie den Ballast losgeworden sind, stehen Ihnen die freien Tasten für andere Dinge zur Verfügung.

Wichtige Waffen

Oft ist es nötig, schnell vom Raketenwerfer zur Flak Cannon und dann zum Redeemer zu schalten. Belegen Sie Tasten, die Sie schnell und unkompliziert erreichen können, mit Ihren Lieblingswaffen. Es ist nicht nur tödlich, sondern auch durchaus blamabel, wenn man mit der Lightning Gun vor dem Feind steht und wie wild am Mausrad dreht, um endlich eine vernünftige Nahkampfwaffe zu finden. Ihre einzige Hoffnung in einem solchen Fall ist, dass Ihr Gegenüber vor lauter Lachen das Abdrücken vergisst.

Diese Einstellung vermeidet, dass im hitzigen Nahkampf auf einmal der Redeemer losgeht oder man mit der Lightning Gun dasteht. Beide Waffen sind ganz unten in der Liste.

Tipp-Telegramm

+++ Fügen Sie Ihren Gegnern zusätzlichen Schaden zu, indem Sie ihnen auf die Birne springen. Das verwirrt und kostet Lebensenergie. +++ Für einen erfolgreichen Krieger ist es wichtig zu wissen, wann man geht. Vermeiden Sie Auseinandersetzungen mit besser bewaffneten Kontrahenten. Ziehen Sie sich lieber zurück und rüsten Sie Ihren Krieger aus. Danach kann's rundgehen. +++ Halten Sie sich in der Nähe von wichtigen Spawn-Punkten auf. Sie können sicher sein, dass Ihnen der eine oder andere Feind direkt ins Fadenkreuz läuft. Außerdem können Sie auf diese Art und Weise sichergehen, dass Ihnen niemand das begehrte Power-up vor der Nase wegschnappt. +++ Sollten Sie bei CTF- oder Bombing Run-Maps die Übersicht verlieren, hilft ein Druck auf die N- beziehungsweise M-Taste. Die erscheinenden Sphären (farbige Lichtkugeln) zeigen Ihnen den Weg zu den Basen. +++

Waffen-Prioritäten

Ein schönes Feature ist die Waffenliste. Hier stellen Sie Ihre ganz persönliche Reihenfolge der Waffen ein. So bestimmen Sie auch, ob eine aufgenommene Waffe nun besser oder schlechter als die aktuelle ist.

Mausgeschwindigkeit

Die Mausgeschwindigkeit ist von essenzieller Bedeutung. Ist sie zu langsam, können Sie zwar prima zielen, doch Sie drehen sich in Zeitlupe. Eine zu schnelle Maus sorgt dafür, dass Sie ständig irgendwo herunterfallen oder gegen Wände laufen. Sie müssen in sorgfältiger Abstimmungsarbeit Ihre persönliche optimale Geschwindigkeit finden. Die Standardeinstellung von drei ist auf jeden Fall zu langsam.

Bombing Run – der neue Spielmodus

Deathmatch, CTF und InstaGib sind bekannt. Double-Domination ist für alte Hasen auch nur eine Modifikation von Domination. Richtig neu und ultraspaßig ist Bombing Run – American Football mit Waffen!

Spielweise

Bombing Run erfordert mehr Teamplay als alle anderen Spielmodi. Während man bei CTF durchaus noch mit Einzelleistungen glänzen kann, ist dies beim Bombing Run so gut wie unmöglich. Tolle Angreifer stehen doof da, wenn ihnen die Pille von einem Tempo-Sünder im Adrenalin-Rausch weggeschnappt wird und der Gegner einen Touchdown schafft – nur weil wieder keiner den Torwart spielen wollte.

Ballindikator

Sie sehen stets, wo der Ball gerade ist. Anders als bei CTF zeigt der Ballindikator nicht nur auf die Basis – er zeigt immer auf den Ball. Anhand der Farbe erkennen Sie, welches Team in Ballbesitz ist. Haben Sie selbst grad das Leder in der Hand, führt der Indikator Sie zum gegnerischen Tor.

Offensive

Das wohl größte Handicap des Ballträgers ist, dass er sich seiner Haut nicht erwehren kann. Daher muss er stets von feuerkräftigen Kollegen eskortiert werden. Eine andere gute Möglichkeit ist, alle Gegner in Gefechte zu verwickeln, um dem Ballträger die Flucht nach vorne zu ermöglichen.

Passspiel

Oft genug kommt es vor, dass der Ballträger partout ein Tor machen will und den Ball – im wahrsten Sinne des Wortes – ums Verrecken nicht abgibt. Dabei erhöhen sich die Chancen auf ein Tor oder gar einen Touchdown durch schnelles Passspiel enorm. Als Ballträger sollten Sie stets einen Ihrer Bewacher per Sekundärfunktion markieren, um jederzeit schnell und präzise passen zu können.

Fallen stellen

Im Ballbesitz ist es sinnvoll, den Gegner in eine Falle zu locken. Anstatt direkt zum feindlichen Tor zu laufen, rennen Sie mit der Kugel Richtung eigene Basis. Sie können sich sicher sein, dass der größte Teil der gegnerischen Mannschaft Ihnen blindlings hinterherläuft. Dort werden die Verfolger dann von Ihren Teamkollegen mit einem freundlichen Kugelhagel empfangen. Jetzt kann Ihr Team in der Gruppe einen Konter starten.

Defensive

Natürlich müssen Sie den Ballträger zur Strecke bringen. Das hat aber Zeit – konzentrieren Sie sich zunächst auf die Bodyguards. Der Träger kann Ihnen eh nichts anhaben. Wenn die Eskorten ausgeschaltet sind, braten Sie dem Leuchtkeks eins über, schnappen sich die Pille und kontern.

Mit weiten Pässen kommen Sie sehr schnell voran und verwirren zusätzlich Ihre Gegner.

Tick! Du bist's!

Sie tragen die Pille, Ihnen hängt ein Verfolger am Hintern und es wird brenzlig? Na, dann schmeißen Sie ihm einfach den Ball entgegen. Da steht er nun und kann nichts machen. Ein, zwei Raketen druff, Ball schnappen und weiter im Text. So spielt man den Gegner aus.

Fieldgoal oder Touchdown

Am Tor fällt die Entscheidung – drei oder doch gleich sieben Punkte? Ein Sprung durchs Tor zählt als Touchdown und gibt satte sieben Zähler. Bei vielen Maps muss der erfolgreiche Spieler diesen Triumph jedoch mit dem Leben bezahlen. Ein Field-Goal – also der Schuss durchs Tor – bringt zwar nur drei Punkte, ist aber besser als ein vergeigter Touchdown-Versuch.

Einführung in die Bewegungstherapie

Flink wie ein Rehlein

Bleiben Sie stets in Bewegung. Geübte Spieler und intelligente Bots nehmen still stehende Kämpfer sofort aufs Korn und erhöhen ihr Punktekonto. Auch wenn Sie zu Beginn Ihrer Karriere Probleme haben, aus dem Lauf heraus zu schießen, dürfen Sie sich nicht angewöhnen, stehen zu bleiben, um den Gegner anzuvisieren. Wenn Ihnen ein Widersacher am Allerwertesten hängt, wenden Sie ihm nach Möglichkeit nicht den Rücken zu. Versuchen Sie, rückwärts laufend das Feuer zu erwidern. Sollten Sie gezwungen sein, in die Richtung zu sehen, in die Sie flüchten, laufen Sie im Zickzack und verwirren Sie den Verfolger mit Sprüngen.

Kaum zu treffen

Mit geschicktem Dodging (Ausweichen) können Sie sogar „gefächerten" Raketen entfliehen. Achten Sie immer darauf, dass Sie nur dann von der Dodge-Funktion (Bewegungstaste zweimal schnell hintereinander drücken) Gebrauch machen, wenn Sie genügend Platz haben. Oft enden überhastete Dodge-Manöver in einem tödlichen Sturz. Versuchen Sie generell, bei Ihren Bewegungsabläufen kein System erkennen zu lassen. Wenn Sie wie ein Karnickel ständig Haken schlagen und wie wild umherhüpfen, können Ihre Widersacher Sie nur sehr schwer niederstrecken.

Trick-Jumps

Mit freundlicher Unterstützung von inunreal.de haben wir für Sie die diversen Sprungtechniken zusammengetragen. Viel Spaß beim Durch-die-Gegend-hopsen!

Die Sprungtechniken:

Jump:
Dies ist ein ganz normaler Sprung ohne irgendwelche Extras. Oft wird er direkt nach einem Dodge ausgeführt, um noch ein bisschen weiter und höher zu kommen.

Lift Jump:
Wenn Sie einen nicht durchgehenden grünen Strich sehen, dann handelt es sich dabei um einen so genannten Lift Jump: Die vielen Fahrstühle in UT 2003 können Sie für Ihre Sprünge benutzen und die Geschwindigkeit des Fahrstuhles ausnutzen. Das heißt im Klartext, dass Sie sich in einen kleinen oder großen Lift begeben und – während dieser hochfährt – gleichzeitig springen. Dadurch akkumuliert sich die Geschwindigkeit des Fahrstuhles und die Ihres Sprunges: Ihr Kämpfer macht einen riesigen Satz.

Double Jump:
Direkt an einen normalen Jump können Sie einen Double Jump (Doppel-Sprung) anschließen. Der Double Jump ist ein sehr einfacher Sprung. Vollführen Sie einen Sprung und drücken Sie auf dem Scheitelpunkt des Hopsers erneut die Sprungtaste. Dadurch machen Sie praktisch einen Sprung im Sprung und überwinden größere Distanzen.

Dodge Jump:
Das Dodgen kennen Sie vielleicht schon von anderen Spielen. Um zu dodgen, müssen Sie zweimal hintereinander eine Richtungstaste drücken. Dadurch machen Sie einen weiten Satz zur Seite. Gleichzeitig mit dem Dodgen sollten Sie einen Sprung machen, um eine größere Entfernung zu überwinden. Durch das Dodgen können Sie Geschossen ausweichen oder sich schnell durch die Karte bewegen. Wegen der hohen Geschwindigkeit eines Dodges können Sie Anhöhen geradezu überfliegen.

Wall Jump:
Dieser Sprung erfordert einige Übung. Sie springen gegen eine Wand und machen sofort einen Dodge von der Wand weg. Dadurch stoßen Sie sich von der Wand ab und machen einen beachtlichen Hüpfer. Mit dieser Sprungtechnik können Sie hervorragend lästige Verfolger abhängen.

Shield Gun Jump:
Mit der Shield Gun können Sie mit etwas Übung eine besondere Sprungtechnik ausführen, die Sie allerdings ein paar Lebenspunkte kostet. Laden Sie hierzu primären Schussmodus etwas auf und zielen Sie auf den Boden, direkt unter Ihnen. Lassen Sie nun die Schusstaste los, während Sie gleichzeitig die Sprungtaste drücken. Ihr Schützling macht einen beachtlichen Sprung, den Sie mit anderen Sprungtechniken kombinieren können.

Bio Rifle Jump:
Bei dem Bio Rifle Jump benutzen Sie die Explosion der auf den Boden liegenden oder an der Wand hängenden grünen Schleimblasen. Durch die Explosion erhalten Sie einen Stoß, der mit einem Shield Gun Jump verknüpft werden kann. FLORIAN WEIDHASE/RALPH WOLLNER

Trick-Jumps

powered by

INUNREAL.DE

mit freundlicher Unterstützung von Damian "PolishFool" Sokol

Deathmatch

Deathmatch

Double Domination

Double Domination

Capture the Flag

Capture the Flag

Bombing Run

PREISWERT + KOMPETENT

600mal in Deutschland, 3000mal in Europa.

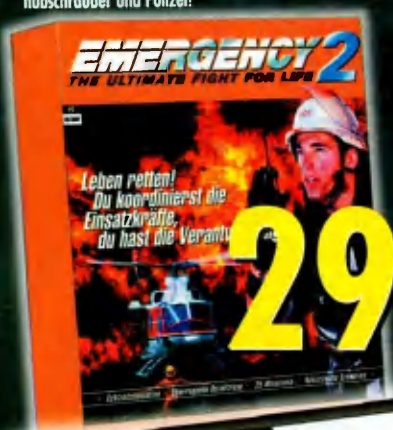
expert

As Real as it Gets!

Flugsimulator 98 (USK o.A.)
Die Flugsimulation der Spitzenklasse für Piloten und begeisterte Luftfahrtanhänger!

10.- €

Emergency 2
(USK 12)
Rette Leben! Als Einsatzleiter steuerst Du in Emergency 2 bei den unterschiedlichsten brisanten Notfällen die Einsatzkräfte und Fahrzeuge von Feuerwehr, Notarzt, Rettungshubschrauber und Polizei!



29.- €

NHL 2003 (o.A.)
NHL 2003 bietet das kompletteste, benutzerfreundlichste, unterhaltsamste und authentischste Eishockey-Erlebnis, das es je gab!

Voraussichtlich ab 6.11. 2002 erhältlich!

45.- €

Die SIMS AddOn
Tierisch gut drauf (o.A.)
Deine Sims bekommen Verstärkung! Tiere und alles um sie herum im Mittelpunkt: von der Tierhandlung bis zum Schädlingsbefall im Garten. Erweitere Deine sozialen Interaktionen um eine neue Dimension ...
Du wirst staunen, worüber man mit tierlieben Nachbarn alles reden kann!

24.- €

Voraussichtlich ab 6.11. 2002 erhältlich!

FIFA Football 2003
(o.A.)
Absolute Ballkontrolle, absolute Authentizität, Club Championship-Modus, unvergleichliche Art der Präsentation.
Das ist Fifa Football 2003!

45.- €

Wichtiger Hinweis:
Sollte Ihr örtlicher expert-Händler einen Artikel ausnahmsweise nicht vorrätig haben, wird er ihn schnellstmöglich beschaffen.
USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

Die große FIFA-Steuerkontrolle

Jedes Jahr ein neues FIFA - aber immer noch die gleiche alte Hardware? **Wir zeigen Ihnen, was Sie verpassen, wenn Sie FIFA 2003 mit einem Gamepad von 1998 spielen!**

Das Gamepad stellt die Verbindung zwischen Mensch und Computer her – im optimalen Fall ist diese einfach zu handhaben und bietet außerdem viele Funktionen. Wir haben den neuesten Teil der **FIFA**-Serie zum Anlass genommen, gleich fünf kabellose und vier verkabelte Gamepads zum Freundschaftsspiel auf den Rasen zu schicken.

Als Mannschaftskapitän und Testsieger betritt zunächst das Wingman Cordless Gamepad von Logitech das Stadion. Das Funk-Gamepad hat großen Energiehunger und verschlingt mit einer Ladung vier AA-Batterien. Zum Glück wird der erste Satz gleich mitgeliefert. Seine zwei analogen Mini-Joysticks und das digitale Steuerkreuz sind recht präzise und lassen in **FIFA 2003** flotte Manöver problemlos zu. Eine große Hilfe bei der Konfiguration für verschiedene Spiele ist die beigelegte Wingman-Software, von der eine aktuellere Version (4.0) bereits auf www.logitech.com zum Download angeboten wird. Beim Duell hat uns allerdings überrascht, dass beide Controller ausschließlich mit einer einzigen Einstellung gesteuert werden können. Wenn Sie beispielsweise die Konfiguration der Knöpfe ändern, übernimmt die Software diese gleich für beide Gamepads. Bleibt lediglich ein Trick: Benutzen Sie die beigelegte Treiber-Software (Logitech, Thrustmaster, Saitek), um die Steuerungstasten auf die Gamepad-Knöpfe zu programmieren. Das ist zwar umständlich, funktioniert in der Praxis aber ganz gut.

Ebenfalls aus der Funk-Ecke kommt das Xtension RF Gamepad. Es wird mit USB-Empfangsstation und ohne separate Software geliefert. Damit sind umständliche Tastatur-Makros zwar nicht möglich, diese werden in **FIFA 2003** allerdings auch nicht benötigt. Wesentlich tragischer ist aber die Tatsache, dass das Einsteigergerät über keinen zweiten Mini-Joystick verfügt. Damit fallen die Abschirm-Funktionen (siehe Extrakasten „Die FIFA-Steuerberatung") leider flach.

Das Firestorm Wireless Gamepad von Thrustmaster ist der dritte Fußball-Funker, den wir unter die Lupe genommen haben. Es ist sehr gut verarbeitet, robust und besonders für kleinere Spielerhände

ein guter Partner auf dem Grün. Mit der Thrustmapper-Software können Sie die Tasten und Achsen sogar selbst programmieren und außerdem eigene Spielprofile entwerfen. Das Gerät muss nicht kalibriert werden und die Belegung der Tasten ist einfach.

Bevor die kabellose Bundesliga ohne eigenen Spieler an den Start geht, schickt Trust den Sight Fighter Wireless auf den Rasen. Dort zeigt sich der silberne Spieler aufgrund seiner guten Ausstattung zwar gerüstet, aber im Zweikampf muss er passen. Trotz seiner zwölf Tasten, einer Shift-Taste zur Doppelbelegung und eines Scroll-Rades hat er nur ein digitales Steuerkreuz. Davon abgesehen ist die Anordnung der Feuerknöpfe nicht optimal. Die drei Tasten oberhalb des digitalen Steuerkreuzes und die daneben liegende Shift-Taste können Sie nur erreichen, wenn Sie den Finger vom Steuerkreuz nehmen. Dafür können Sie es wahlweise am Gameport Ihrer Soundkarte oder per USB anschließen. Die dazugehörige Konfigurationssoftware für Makros ist zwar optisch wenig ansprechend, dafür funktional.

Das letzte kabellose Gamepad in unserem Special kommt aus dem Hause Saitek. Das P3000 ist ein wahrer Ausstattungsmeister, denn es bietet neben zwei analogen Mini-Joysticks gleich acht Feuertasten, die Sie dank der beigelegten Software und der Shift-Taste sogar doppelt belegen können. Der Clou ist allerdings die Empfangsstation, die gleichzeitig als Akku-Ladegerät dient. Praktischerweise hat Saitek auch gleich zwei der wiederaufladbaren Batterien beigelegt, so dass das P3000 theoretisch nie ohne Strom dasteht. Trotz Akku ist der schwarze Blickfang sehr leicht und liegt gut in der Hand. Bei der Verarbeitung der Knöpfe hätte man sich allerdings mehr Mühe geben können, denn vor allem die beiden Front-Tasten für die Zeigefinger klappern sehr. Ansonsten macht das P3000 einen soliden und guten Gesamteindruck.

Nach den Funk-Gamepads stellen wir Ihnen nun die Einwechselspieler mit Kabelsteuerung vor. Lange Zeit war das Microsoft Gamepad das Standard-Eingabegerät bei Sportspielen – und im letzten Jahr hat man dem alten Gameport-Spieler sogar einen modernen USB-Anschluss spendiert. Das ergonomisch geformte Pad ist gut verarbeitet und verfügt über zehn Knöpfe, die auch für kleine Spielerhände sehr leicht zu erreichen sind. Interessant sind auch die zwei mittleren Tasten auf der Oberseite, denn mit ihnen können Sie bequem in Spielmenüs vor- und zurücknavigieren, ohne zur Maus greifen zu müssen. Die Steuerung mit dem digitalen D-Pad ist leichtgängig und die Plug-and-Play-Installation dank des USB-Anschlusses kinderleicht.

Saiteks Gamepad für das preisliche Mittelfeld heißt P880 Dual Analog Pad und verfügt über alle Features, die ein PC-Kicker braucht: zehn Funktionstasten plus Shift-Taste zur Doppelbelegung, zwei analoge Mini-Joysticks und

Die FIFA-Steuerberatung

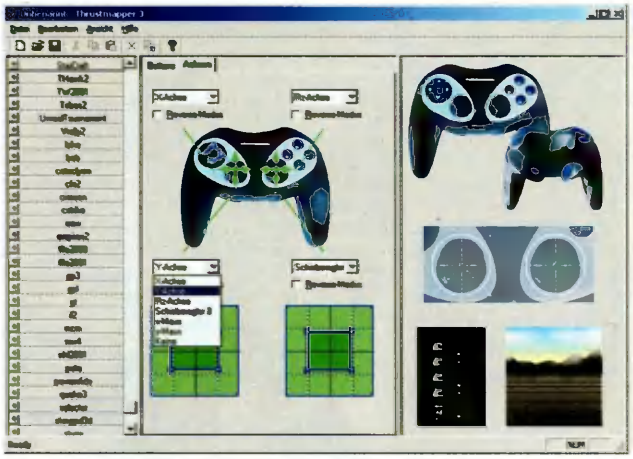
Wir verraten Ihnen, warum Sie Ihr altes Gamepad besser gegen ein neues eintauschen sollten. Mit einer komplett digitalen Spielehilfe haben Sie nämlich viele Nachteile.

Moderne Rasen-Athleten spielen mit geschickten Dribblings und Abwehr-Manövern und überraschen so ihre Gegner. Wenn Sie diese Funktionen in **FIFA 2003** auch einsetzen wollen, muss Ihr Gamepad über analoge Mini-Joysticks verfügen. Aber wo liegt der Unterschied zum regulären digitalen Steuerkreuz? Jedes digitale Steuerkreuz kann Richtungswechsel nur in 45°-Schritten messen. Damit sind präzise Lenkmanöver also passé. Analoge Mini-Joysticks erfassen nicht nur die Richtung, sondern auch noch die Bewegungsstärke. Damit haben Sie die komplette Bewegungskontrolle über Ihre Spieler in **FIFA 2003**. Ohne diese Joysticks fällt aber nicht nur die präzise Steuerung flach, Sie müssen auch noch auf die Special-Moves (zum Beispiel Dribbling) und im Ballbesitz auf die Abwehrfunktionen verzichten.

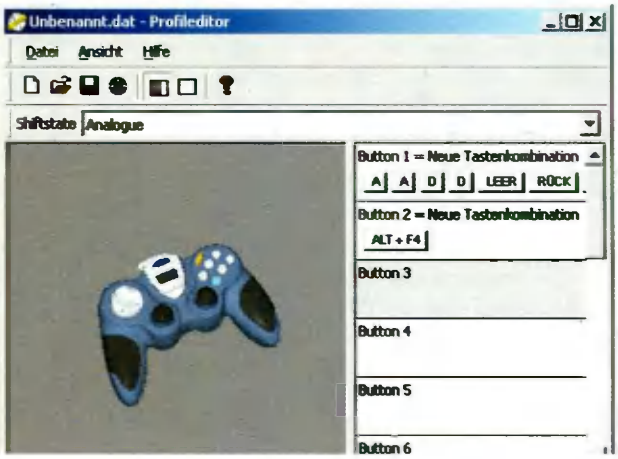
Ohne analogen Mini-Joystick (2) wird die Steuerung von FIFA 2003 sehr schwierig, vor allem in hektischen Spielsituationen. Digitale Steuerkreuze (1) sind nicht mehr empfehlenswert.

Die aktuelle Gamepad-Garde im PC-Games-Testlabor

Name:	Wingman Cordless Gamepad	Firestorm Wireless Gamepad	P3000 Wireless Gamepad	P880 Dual Analog Pad	RF Gamepad
Hersteller / Preis	Logitech/ca. € 55,-	Thrustmaster/ca. € 42,-	Saitek/ca. € 70,-	Saitek/ca. € 30,-	Xtension/ca. € 30,-
Anzahl Tasten	13 Tasten	12 Tasten	8 + Shift-Funktion	10 + Shift-Funktion	12 Tasten
Achsen	6 + Schubregler (digital und analog)	6 (digital und analog)	6 (digital und analog)	4 (digital und analog)	2 (digital und analog)
Anschluss	USB; Gamepad kabellos	USB; Gamepad kabellos	USB; Gamepad kabellos	USB	USB; Gamepad kabellos
Wird mitgeliefert	Software auf CD, 4x AA-Batterie	Software auf CD, 2x AAA-Batterie	Software, Ladestation, 2 Akkus	Software auf CD	Nichts
Genauigkeit	Gut	Gut	Befriedigend	Gut	Befriedigend
Ergonomie	Sehr gut	Gut	Gut	Befriedigend	Gut
FIFA-2003 Dualbetrieb	Möglich durch Software	Möglich durch Software	Möglich durch Software	Möglich durch Software	Möglich
Wertung	**1,7**	**1,8**	**2,2**	**2,3**	**2,3**
Kommentar:	**Sehr gutes kabelloses Gamepad mit hohem Stromverbrauch**	**Gummiertes Funk-Gamepad mit guter Software**	**Funk-Gamepad mit sehr guter Ausstattung**	**Gutes Gamepad mit mit guter Austattung**	**Etwas klobiges Funk-Gamepad der**



KONTROLLWAHN Mit der Thrustmapper-Software der Thrustmaster-Gamepads können Sie sogar einstellen, ab welcher Neigung die Mini-Joysticks reagieren.



TREIBERSACHE Mit der Programmiersoftware des P3000 Wireless Gamepad von Saitek programmieren Sie komplette Befehlsreihen auf eine beliebige Taste.

Steuerkreuz. Der Mini-Joystick lässt sich sogar per Umschalttaste zum digitalen Steuerkreuz umfunktionieren. Die beiden analogen Mini-Sticks könnten etwas höher liegen, damit man die Daumen nicht so weit strecken muss. Außerdem sollten zwei der zehn Tasten statt auf der Oberseite noch unterhalb des Controllers auf Höhe der Mittelfinger untergebracht sein. Trotz kleiner Defizite ist das Pad präzise und der Druckpunkt der Tasten ausgewogen. Mit dem P880 haben Sie auf jeden Fall einen guten Spieler im Team.

Das Firestorm Dual Power 3 trägt das gleiche schwarze Trikot wie der kabellose Teamkamerad Firestorm Wireless und unterscheidet sich von diesem in Spielgefühl und der erstklassigen Verarbeitung nicht im Geringsten. Wenn Sie die starre Konfigurationsmöglichkeit bei Mehrspielerduellen in **FIFA** stört, können Sie die Thrustmapper-Software – wie oben beschrieben – dazu einsetzen, die Tastatur-Befehle auf die Gamepad-Tasten zu programmieren.

Frisch aus der A-Jugend kommt das Hornet Force Pad von Speedlink. Wo alle anderen Kontrahenten stets zwei Meter Kabellänge aufweisen, hat das Einsteiger-Pad nur eineinhalb Meter zu bieten. Dazu gibt es ein digitales Steuerkreuz und acht Feuertasten – für rund 10 Euro ist das ein fairer Preis. Als Trainingsgerät für Fußball-Junioren ist das Hornet Force Pad gerade gut genug, für Top-Spieler nicht einmal ausreichend, da zwei Mini-Joysticks fehlen.

Das Fazit: Funk-Gamepads mit analogen Mini-Joysticks sind ihr Geld durch die Bank wert. Die Funkreichweite ist für den Schreibtischbetrieb mehr als ausreichend. Wer **FIFA 2003** noch mit einem digitalen Gamepad spielt, hat gegen starke Gegner mit einem oder zwei analogen Mini-Joysticks keine Chance. Andere Spieler vor dem Ball abschirmen oder Special-Moves einsetzen – diese Möglichkeiten haben Sie nur, wenn Ihr Gamepad diese Mini-Joysticks besitzt. Wer zum Beispiel noch das alte Microsoft-Gamepad einsetzt, guckt hier im Wettkampf also auf jeden Fall in die Röhre.

BERND HOLTMANN

Die aktuelle Gamepad-Garde im PC-Games-Testlabor

Name:	Firestorm Dual Power 3	Sidewinder Gamepad USB	Sight Fighter Wireless	Hornet Force Pad
Hersteller / Preis	Thrustmaster / ca. € 40,-	Microsoft / ca. € 30,-	Trust / ca. € 40,-	Interact / ca. € 10,-
Anzahl Tasten	12	10	12 + Shift-Funktion	10
Achsen	6 (digital und analog)	2 (digital) +	2 (digital) + Schubregler	2 (digital)
Anschluss	USB	USB	USB, Gameport; Gamepad kabellos	USB
Wird mitgeliefert	Software auf CD	Software auf CD	Software auf CD	Treiber-Diskette
Genauigkeit	Gut	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend
Ergonomie	Gut	Gut	Gut	Befriedigend
FIFA-2003 Dualbetrieb	Möglich durch Software	Möglich durch Software	Möglich	Möglich
Wertung	**2,4**	**2,5**	**2,5**	**3,2**
Kommentar:	**Gutes Kabel-Gamepad mit Force-Feedback**	**Alte Garde der Gamepads, trotzdem technisch überholt**	**Recht träges Funk-Gamepad, leider ohne Mini-Joystick**	**Schlechter Tastatur-Ersatz für FIFA-Spieler**

Seid Netz miteinander!

€ 119,90
unverb. Preisempfehlung

devolo macht Netzwerke einfach ;-)

Was Sie wissen sollten:
MicroLink™-Produkte zählen zu den meistverkauften Kommunikationsgeräten in Europa.
Höchstes Qualitätsniveau und beste Leistungswerte machen MicroLink™ zu den Top-Produkten im Markt.
Die Marken- und Produktrechte an MicroLink™, der ehemaligen Kommunikationsmarke der ELSA AG,
hat die devolo AG am 1. Mai 2002 von dem Insolvenzverwalter der ELSA AG übernommen.

Infos unter: Tel. +49 (0)241/182 79-79, vertriebsinfo@devolo.de, www.devolo.de

MicroLink™ LAN Switch Kit

- 8-Port-Switch plus 2 Netzwerkkarten plus Kabel für den Aufbau eines 10/100 Mbit Netzwerkes
- Mehrere PCs ganz einfach miteinander vernetzen
- Daten tauschen, Multiplayer-Spiele spielen, gemeinsam auf Drucker zugreifen usw.

Analoge Modems | ADSL-Modems | ADSL-PCI-Karten | Router & Switches | Netzwerkadapter

devolo-Produkte erhalten Sie im gut sortierten Fachhandel sowie bei Karstadt, Schauland, PC Spezialist, Elektronik Partner und RED ZAC.

devolo

devolo AG, Sonnenweg 11, 52070 Aachen

Die nächste Generation

Sind Grafikkarten mit dem neuen Radeon 9700 Pro wirklich schneller als die Konkurrenz? Und wie schlägt sich der neue NV18-Chip von Nvidia?

Nachdem wir Ihnen in der vergangenen Ausgabe einen Überblick über die nächsten sechs Monate im Grafikkartenland gegeben haben, präsentieren wir Ihnen in dieser Ausgabe auch schon die erste Testpremiere der dort vorgestellten Produkte. Rechtzeitig traf eine der ersten Grafikkarten mit dem überarbeiteten MX-440-Grafikchip (Codename: NV18) in der Redaktion ein. Wir haben den Chip-Debütanten zusammen mit drei der neuen Radeon-9700-Pro-Grafikkarten, einer Geforce4-Ti und einer Radeon 9000 Pro verglichen.

Die drei weiteren Testkandidaten von Hercules, Sapphire und Connect 3D verwenden den Radeon-9700-Pro-Grafikchip. Der wird mit 325 MHz angesprochen, während die verbauten 128 MB DDR-Speicher mit 310 MHz DDR (620 MHz effektiv) arbeiten. Speicher mit einer Zugriffszeit von 2,8 Nanosekunden erlaubt theoretisch einen

DIRECTX 8 Aquanox 2 unterstützt wie Teil 1 auch DirectX-8-Grafikeffekte, die mit Pixel Shadern und Vertex Shadern berechnet werden.

ZWEISCHNEIDIG Die Neuauflage der Geforce4 MX [illegible] von MSI ist zwar sehr gut ausgestattet, aber für 3D-Actionfans aufgrund des DirectX-7-Grafikchips nicht zu empfehlen.

höheren Speichertakt von 367 MHz. Besonders leistungsfördernd ist der 256-Bit-Speicherbus des Chips. Er ist doppelt so breit wie der aktueller Platinen (Ausnahme: Matrox Parhelia-512) – der Nutzen schlägt sich in der maximal übertragbaren Speichermenge pro Sekunde und damit auch in der 3D-Leistung nieder. Ebenfalls aufgebohrt hat Ati die Anbindung der Grafikkarte an die Hauptplatine. Das neue Steckkarten-Interface basiert auf der AGP-Universal-3.0-Spezifikation und unterstützt selbst den neuesten AGP-Modus 8x.

Um die entstehende Hitze besser abzuleiten, wurde der Grafikchip selbst mit dem Kern nach oben auf die Platine gelötet. Nur eine kleine Metallplatte zwischen Chipkern und Lüfter verhindert die Beschädigung. Dass Ati die gleiche Verpackungsgtechnik wie Intel beim Pentium 4 verwendet, ist angesichts der hohen Taktfrequenzen nicht verwunderlich. Da der 9700 Pro unter Volllast viel Strom benötigt, befindet sich auf den Grafikkarten ein kleiner, vierpoliger Stromstecker. Ohne eine zusätzliche Verbindung zum Netzteil startet der PC nicht einmal. Aber keine Panik: Im Test lieferte selbst ein 235-Watt-Netzteil genug Strom für die Platine.

Wenn Sie mit Atis neuem 3D-Powerchip liebäugeln, sollten Sie allerdings wissen, dass er zwar für das kommende DirectX 9 gebaut wurde, entsprechende Spiele aber mindestens noch ein halbes Jahr auf sich warten lassen. PC-Spieler können von der DX-9-Platine zurzeit also hauptsächlich eine bessere Bildqualität (Kantenglättung, anisotroper Filter) erwarten. Für die Zukunft bringt der Chip allerdings die Kompatibilität zu den 2.0-Versionen der Pixel- und Vertex-Shader-Standards sowie Displacement Mapping mit. Mit Letzterem können Programmierer 2D-Texturen ohne großen Aufwand in die dritte Dimension verzerren.

Die Connect 3D Radeon 9700 Pro ist die erste Karte mit dem Ati-Allroundtalent. Die Platine ist mit 430 Euro Anschaffungspreis die günstigste 9700 Pro im Test. Wie fast alle Herstellerkarten wird auch diese von Ati selbst gefertigt und weiterverkauft. Außer der Treiber-CD und einigen Kabeln und Adaptern befindet sich nichts in ihrem Karton – bei dem niedrigen Preis kein Wunder. Fünf Jahre Garantiezeit sind allerdings unüblich und geben deshalb Pluspunkte.

Die 3D Prophet 9700 Pro von Hercules setzt auf ein eigenes Platinendesign und einen gleichermaßen auffälligen wie leistungsfähigen Kühlkörper aus Kupfer. Als Krönung befindet sich auf allen Speicherbausteinen noch ein kleiner Passivkühler – ein wahrer Blickfang ist auch der Kühler auf der Rückseite der Grafikplatine.

Dem Fehler **auf der Spur**

Im Test sind uns Abstürze und Grafikfehler bei den neuen Radeon-9700-Pro-Grafikkarten aufgefallen. Glücklicherweise lassen sich diese Probleme meist leicht beheben.

Spiel	Problembeschreibung	Lösung
Battlefield 1942 (Demo)	Menüs fehlen, Abstürze	Catalyst 0.23 + Patch (Heft-CD)
Das Ding	Regelmäßige Abstürze	Catalyst 0.23 + Patch (Heft-CD)
Dungeon Siege	Schlechte Performance	Ini-Patch installieren (Heft-CD)
Half-Life (dt.)	Sichtbare Polygonfragmente	Bisher keine Lösung
Mafia	Regelmäßige Abstürze	Catalyst 0.23 + Patch (Heft-CD)
Medieval/Shogun	Fehler bei Bäumen etc.	Bisher keine Lösung
Neverwinter Nights	Schlechte Performance Keine Kantenglättung Wassereffekte gehen nicht Mauscursor flackert	Bisher keine Lösung Bisher keine Lösung Bisher keine Lösung „Enable HardwareMouse=0" in der nwn.ini einstellen
NHL 2003 (Demo)	Absturz beim Matchstart	Bisher keine Lösung
Operation Flashpoint	Flackernde Text./Schatten	Hardware T&L deaktivieren
Serious Sam 2	Truform nicht wählbar	Catalyst 0.23 (Heft-CD)

Der aktuelle Treiber Catalyst 02.3 und der separat zu installierende Direct3D-Patch befinden sich auf unserer Heft-CD. Mit ihnen sind die schlimmsten Probleme behoben. Auch wenn die Treiberprogrammierer sehr gute Arbeit geleistet haben, bleibt die 3D-Leistung im Action-Abenteuer **Mafia** enttäuschend – die Geforce4 Ti-4600 liefert hier die doppelte 3D-Leistung. Kompatibilitätsprobleme mit ersten AGP-8X-Mainboards können durch erste BIOS-Updates ebenfalls behoben werden. Diese finden Sie mit Anleitungen direkt auf den Hersteller-Webseiten.

Welche Grafikkarte soll's denn sein?

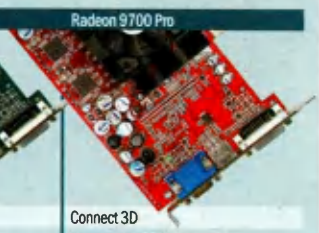
Nie zuvor hatten Spieler eine so große Auswahl an Grafikchips und Grafikkarten. Wir geben Ihnen konkrete Einkaufstipps.

Welche Radeon-Grafikkarten sind empfehlenswert?
Die Radeon 9700 Pro ist erst ab Hauptprozessoren mit mindestens 1.200 MHz interessant – und das nur für Spieler, die entweder flüssig in hohen Auflösungen spielen wollen (1.280x1.024 und höher) oder die Grafik aktueller Spiele mit Kantenglättung und anisotroper Textur-Filterung veredeln möchten. Info: Die angekündigte Radeon 9700 unterscheidet sich von der 9700 Pro nur durch die Taktfrequenz: 365 MHz Chiptakt und 620 MHz effektiven Speichertakt bietet die 9700 Pro, die 9700 soll hingegen mit 300/550 MHz veröffentlicht werden. Über den vermutlich noch in diesem Monat erscheinenden Radeon 9500 ist bisher nur wenig bekannt. Der Chip soll ebenfalls DirectX 9 unterstützen, aber in der 3D-Leistung eingeschränkt sein.

Ich will eine schnelle, zuverlässige und günstige 3D-Karte. Für welche entscheide ich mich?
An erster Stelle stehen natürlich die Geforce4-Ti-4200-Platinen. Die DirectX-8-Grafikkarten sind ab Prozessoren um 1.000 MHz zu empfehlen und liefern in allen aktuellen Spielen gute Leistungs- und Qualitätsergebnisse. Der Versender Alternate.de bietet die Sparkle SP7200T2 Pure mit einem VGA-Anschluss schon für 150 Euro an. Für 20 bis 30 Euro weniger kriegt man Radeon-9000-Platinen; allerdings liegen diese leistungsmäßig hinter Ti-4200-Chips.

Wo finde ich einen Technikvergleich aller Grafikchips?
Detaillierte Angaben über Taktfrequenzen, den verwendeten Speicher und den Preis aller Grafikchips finden Sie in jeder PC Games in der Rubrik Einkaufsführer. In dieser Ausgabe befinden sich die Tabellen auf Seite 138.

Die zwei besten Grafikkarten im Test

Name:	Hercules 3D Prophet 9700 Pro	Radeon 9700 Pro
		
Hersteller:	Guillemot	Connect 3D
Info-Telefon/Preis:	0190-662789/ca. € 499,-	05932-50450/ca. € 429,-
Grafikchip/-takt:	Radeon 9700 Pro/325 MHz	Radeon 9700 Pro/325 MHz
Speicher:	620 MHZ/256 Bit/2,8 ns	620 MHZ/256 Bit/2,8 ns
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I
Pixel Shader/Vertex Shader:	Pixel Shader 2.0/Vertex Shader 2.0	Pixel Shader 2.0/Vertex Shader 2.0
Empfohlene Konfiguration:	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1,5 GHz	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1,5 GHz
Software:	Power DVD 3, Morrowind	-
Sonstige Ausstattung:	Adapter (Comp.-S-Video), DVI-VGA-Adapter	Composite-/S-Video-Kabel, DVI-VGA-Ad.
Übertaktbar:	Chip: 350 MHz/Speicher: 660 MHz	Chip: 360 MHz/Speicher: 680 MHz
Wertung	**1,5**	**1,6**
Kommentar:	**Rundum-glücklich-Paket für PC-Spieler**	**3D-Flaggschiff – günstig.**

Das beigelegte Softwarepaket besteht aus dem etwas älteren Software-DVD-Player PowerDVD 3.0 und dem DirectX-8-Spiel **The Elder Scrolls 3: Morrowind**. Entsprechende Videoverlängerungskabel fehlen allerdings. Für stolze 500 Euro erhalten Sie hier eine der besten Radeon-9700-Karten.

Aus dem Hause Sapphire kommt die Atlantis Radeon 9700 Pro. Ihr Design gleicht dem der Connect 3D aufs Haar – mit einer Ausnahme: Auf dem Chip thront ein Lüfter, der zwar bessere Kühleigenschaften hat, dafür aber auch lauter rotiert als der Standardlüfter. Als Beilage gibt es die aktuelle DVD-Software PowerDVD 4.0 und Videokabel. Leider tauchten in der Praxis einige Probleme mit den Radeon-9700-Pro-Karten auf. Allerdings ist sowohl Ati als auch den Herstellern der betroffenen Mainboards daran gelegen, diese schnellstmöglich aus dem Wege zu räumen. In dem Extrakasten „Dem Fehler auf der Spur" haben wir bekannte Probleme und deren Lösungen für Sie zusammengetragen.

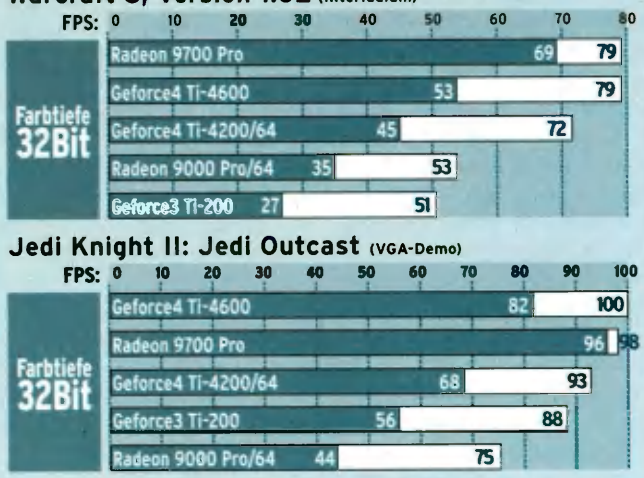
Die Leadtek Winfast A250 LE (MyVIVO) setzt auf den Geforce4-Ti-4200-Chip von Nvidia. Was die Karte von den anderen Ti-Kollegen abhebt, ist ihr Video-Eingang. Zusammen mit dem Video-Ausgang können Sie analoge Videoquellen digitalisieren und auf dem Monitor oder Fernseher wiedergeben. Mit VGA, DVI-I und S-Video sowie den nötigen Kabeln ist für den Start alles dabei. Capturen einer angeschlossenen Quelle läuft ohne Probleme, etwas verwirrend für Einsteiger sind die zahlreichen Einstellungen hinsichtlich der Formatwahl. Funktionen wie Timeshifting, Bild-im-Bild oder Videoabgleich funktionieren einwandfrei. Zu einem günstigen Komplettpaket wird die Karte durch das Bundle: **Aquanox, Rogue Spear, Master Rallye** sowie Winfast PVR und das VGA-Tool Winfox. Für 220 Euro hat die Karte sowohl im 3D- als auch im 2D-Bereich viel zu bieten.

Evil Commando 9000 Pro heißt die bisher beste Radeon-9000-Pro-Grafikkarte im Testlabor. Die Platine wird in einem schmucken Koffer geliefert, in dem Sie nicht nur alle benötigten Anschlusskabel finden, sondern auch einen VGA-DVI-Adapter für den Anschluss eines zweiten Monitors. 64 MByte DDR-SDRAM arbeiten mit 200 MHz DDR und lassen sich sehr gut übertakten. Für die Platine sind 145 Euro also ein fairer Preis. Besonders empfehlenswert ist die Karte zum Beispiel als Aufrüstoption für alle Spieler, die noch eine Geforce2 MX oder ältere Grafikkarte einsetzen.

Das Fazit der aktuellen Grafikrundschau ist einfach: Radeon 9700 Pro ist in den wichtigsten 3D-Bereichen einfach schneller als der bisherige Geschwindigkeitskönig Nvidia mit der Geforce4 Ti-4600. Etwas bitter sind allerdings die Startschwierigkeiten, mit denen Käufer zu kämpfen haben – glücklicherweise sind aber die meisten Probleme durch Treiber- und BIOS-Updates zu beheben. BERND HOLTMANN

Der Härtetest für Grafikkarten

Wie gut sich die aktuellen Grafikchips im Vergleich wirklich? Wir haben uns die empfehlenswertesten DirectX-8- und DirectX-9-Platinen angeschaut!



Die Geforce4-Ti-Grafikkarten haben bei Standardeinstellungen geringe Leistungsvorteile gegenüber den neuen Radeon-9700-Platinen. Wenn Sie im Treiber allerdings den „Quality Mode" einstellen, sieht das Ergebnis anders aus. Nur mit aktivierten Features wie Kantenglättung und anisotropem Filter gewinnen die neuen Radeons die Leistungskrone.

Einstellungen: Athlon XP 2200+, Epox 8K3A+, 256 MB DDR-RAM, Win98 SE, Det. 30.82, Ati 7.74/7.76, Quality Mode: 2X FSAA + 4:1 AF (9000 Pro nur 2X Quality FSAA) Legende: 1.024x768

Aktuelle Grafikkarten im PC-Games-Testlabor

Name:	Atlantis 9700 Pro	Winfast A250 LE (MyVIVO)	G4 Ti-4200 Turbo	Geforce4 MX-440-VTD8X	Evil Commander 9000 Pro
Hersteller:	Sapphire	Leadtek	Albatron	MSI	Powercolor
Info-Telefon/Preis:	-/ca. € 480,-	0031-365365578/ca. € 220,-	02271-763300/ca. € 200,-	(069) 40 89 30 / ca. € 200,-	02381-979700/ca. € 145,-
Grafikchip/-takt:	Radeon 9700 Pro/325 MHz	Geforce4 Ti-4200/250 MHz	Geforce4 Ti-4200/250 MHz	Geforce4 MX-440-8X / 275 MHz	Radeon 9000 Pro/275 MHz
Speicher:	620 MHZ/256 Bit/2,8 ns	275 MHZ DDR/128 Bit/3,3 ns	275 MHZ DDR/128 Bit/3,3 ns	256 MHz DDR / 128 Bit & 3,6 ns	275 MHz DDR/128 Bit/3,3 ns
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I	VGA, TV-Out/-In (Cinch, S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video) /-In (Kabel), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI
Pixel Shader/Vertex Shader:	Pixel Shader 2.0/Vertex Shader 2.0	Vertex Shader 1.1, Pixel Shader 1.3	Vertex Shader 1.1, Pixel Shader 1.3	Keine Hardware-Unterstützung	Vertex Shader 1.1, Pixel Shader 1.4
Empfohlene Konfiguration:	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1,5 GHz	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1 GHz	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1 GHz	1.024x768, 32 Bit/ab 700 MHz	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1 GHz
Software:	Power DVD XP 4.0	Aquanox, Rogue Spear, Master Rallye	Serious Sam, Motocross Mania, WinDVD	Ghost Recon, Morrowind und Duke Nukem MP, WinDVD 5.1, etc.	Keine
Sonstige Ausstattung:	Kabel und Umstecker, AGP8X	Composite-/S-Video-Kabel, DVI-VGA	Chiplüfter, RAM-Kühler	Kabel und Umstecker, AGP8X	S-Video-/Comp.-Kabel, Adapter, DVI-VGA
Übertaktbar:	Chip: 350 MHz/Speicher: 660 MHz	Chip: 305 MHz/Speicher: 650 MHz	Chip: 300 MHz/Speicher: 650 MHz	Chip: 380/Speicher: 640 MHz	Chip: 320 MHz/Speicher: 600 MHz
Wertung	1,6	1,8	1,8	2,4	2,5
Kommentar:	Viel 3D-Power und wenig Ausstattung zum akzeptablen Preis	Multimedia-Flaggschiff mit allen Anschlussmöglichkeiten	[illegible]; macht Ti-4600-Konkurrenz	Sehr gut ausgestattete Karte mit bedingt zu empfehlendem Grafikchip	Die beste Platine mit Radeon-9000-Pro-Chip

Logitech MX-700
Cordl. Opt. Mouse

Dieses Gerät ist nicht nur ein Augenschmaus, sondern setzt auch einen hochauflösenden optischen Sensor (800 dpi) ein. Die Funkmaus übermittelt alle Bewegungsinformationen über 2,4-GHz-Funktechnik an die USB-Ladestation, in der sich gleichzeitig der Funkempfänger befindet. In Tests mit rasanten Shootern wie **Unreal Tournament 2003** und **Counter-Strike (dt.)** überzeugte uns ihre Präzision: Weder Ruckler noch ungewollte Stopps oder Verzögerungen. Die MX-700 arbeitet sogar präziser als viele Kabelnager. Dank der zwei mitgelieferten AA-Akkus (NiMH, 1.700 mA) besitzt die MX-700 ein angenehmes Gewicht und lässt sich gut führen. An den Seiten wurde die Oberfläche gummiert, um selbst bei langer Benutzung noch rutschfesten Halt zu bieten. Lediglich die Platzierung der drei mittig angebrachten Zusatztasten ist unpraktisch. Der Preis für den exzellenten Funknager ist allerdings etwas hoch. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL MX-700 CORDL. OPT. MOUSE	
HERSTELLER	Logitech
PREIS	Ca. € 90,-
TEL.	089-894670
AUSSTATTUNG	1,5
EIGENSCHAFTEN	1,5
LEISTUNG	1,2
FAZIT: Edle und präziseste Funkmaus, die Sie kaufen können.	
WERTUNG	1,4

Iiyama
LS902UT

Für die Preisklasse bis 300 Euro ist der LS902UT von Iiyama ein wahrer Glücksgriff. Seine 19-Zoll-Röhre liefert bei der maximalen Auflösung von 1.600x1.200 Pixel immer noch eine augenfreundliche Bildwiederholfrequenz von 76 Hertz. Der vergleichsweise niedrige Preis von 250 Euro ließ uns zunächst Schwächen im Qualitätsbereich vermuten. In unserem Test stellte sich aber heraus, dass der Sparermonitor nicht nur über eine hohe Bildschärfe, sondern auch eine gleichermaßen gute Farbbrillanz verfügt. Lediglich die Bildgeometrie des Gerätes muss im Betrieb nachgeregelt werden – dank des Onscreen-Menüs ist das aber kein Problem. Die Bildstabilität haben wir durch den schnellen Wechsel zwischen schwarz und weiß gemessen – hier schnitt der LS902UT nicht so gut ab. Der niedrige Preis und die sehr gute Bildqualität lassen die kleinen Mängel (fast) vergessen. Für PC-Spieler ein Schnäppchen. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL LS902UT	
HERSTELLER	Iiyama
PREIS	Ca. € 250,-
TEL.	0800-1003435
AUSSTATTUNG	2,7
EIGENSCHAFTEN	2,3
LEISTUNG	1,6
FAZIT: [illegible] mit [illegible] qualität und kleinen Mängeln	
WERTUNG	1,9

Terratec
DMX 6fire LT

Die neue DMX 6fire von Terratec beherrscht nicht nur fast alle aktuellen 3D-Soundstandards für 3D-Spiele, sondern ist aufgrund ihrer hochwertigen 24-Bit-/96-kHz-Wandler eine gute Wahl für PC-Spieler, die auch hin und wieder am PC selbst Musik machen. Neben den mittlerweile fast üblichen drei analogen Ausgängen (Front-Satelliten, hintere Satelliten und Center/Subwoofer) bietet die Karte noch optische wie digitale Ein- und Ausgänge. Softwareseitig legt Terratec noch eins drauf und spendiert der Platine neben Treibern und diversen Soundtools auch die Vollversion des Software-DVD-Players PowerDVD 3.0. Im Praxistest mit **Unreal Tournament 2003** liefert die Karte dank der Sensaura-Emulation sehr realitätsnahen Klang, dafür sinkt die 3D-Grafikleistung durch den aktivierten 3D-Sound stark. Im Softwaremodus sind Klang und 3D-Performance ordentlich. Fazit: Eine hochwertige 5.1-Soundkarte mit ansehnlichem Softwarepaket. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL DMX 6FIRE LT	
HERSTELLER	Terratec
PREIS	Ca. € 250,-
TEL.	02157-81790
AUSSTATTUNG	2,0
EIGENSCHAFTEN	1,8
LEISTUNG	1,9
FAZIT: Sehr gute 5.1-Soundkarte mit guter Ausstattung	
WERTUNG	1,9

AMD für Einsteiger

Wir haben **drei brandneue Athlon-XP-Prozessoren getestet und geben Ihnen Tipps,** damit Sie sich die richtigen Komponenten für Ihren PC zulegen.

Mainboard-Technik entwirrt

Bluetooth, USB 2.0, RAID, Firewire – Mainboardverpackungen preisen mit vielen Stickern neue Techniken an. Aber welche brauchen PC-Spieler wirklich?

RAID
Der RAID-Controller (Engl.: „redundant array of inexpensive disks") verwaltet mehrere Festplatten, um sie dem Betriebssystem als einen Datenspeicher zur Verfügung zu stellen. Damit können Schreib- und Lesezugriffe auf verschiedene Laufwerke verteilt und so beschleunigt werden. In anderen Betriebsmodi spiegelt er zum Beispiel Festplatteninhalte, um die Datensicherheit zu erhöhen.

USB 2.0/Firewire
Die serielle Plug-and-Play-Schnittstelle unterstützt bis Version USB 1.1 nur die Betriebsmodi Low- und Full-Speed, also 1,5 und 12 MBit/s. USB 2.0 beherrscht zusätzlich High-Speed-Übertragungsraten bis zu 480 MBit/s. Ein anderes Plug-and-Play-System nennt sich Firewire und ist wie auch USB 2.0 besonders für digitale Videokameras oder tragbare Festplatten nützlich.

Bluetooth, Firewire, Onboard-Komponenten
Wenn Sie einen neuen PC zusammenstellen, sollten Sie Sound- und Netzwerkkarte gleich als Onboard-Versionen mit dem Mainboard zu kaufen. Nur Highend-Soundkarten machen den 5.1-fähigen Onboard-Soundkarten heutzutage noch Konkurrenz. Die Funktechnik Bluetooth kann momentan weder von PC-Peripherie noch von Eingabegeräten genutzt werden.

Zum kommenden Winter hin den PC aufzurüsten, ist eine gute Idee: Schließlich machen **Unreal Tournament 2003**, **Battlefield 1942** und andere 3D-Neuheiten nur bei entsprechender Performance Spaß. Als Ausgangspunkt für diesen Artikel haben wir drei neue AMD-Prozessoren getestet und liefern Ihnen zusätzlich Kauftipps für die richtige Hauptplatine und passenden Speicher.

Beginnen wir mit den Hauptprozessoren. Der aktuelle Highend-Prozessor von AMD heißt Athlon XP und ist in verschiedenen Rechengeschwindigkeiten zu haben. Die drei neuesten Vertreter der Serie besitzen einen überarbeiteten Chipkern (Codename: Thoroughbred B"). Die Modellnamen der Neulinge heißen Athlon XP 2400+, 2600+ und 2800+. Bedenken Sie aber, dass die wahren Taktfrequenzen nicht den Zahlen der Modellnamen entsprechen (siehe Tabelle).

Besonders interessant ist das neue CPU-Flaggschiff 2.800+, denn er ist der AMDs erster Prozessor mit 166 MHz Frontside-Bustakt (FSB). Der sorgt dafür, dass der Datenfluss zwischen CPU und Speicher nicht unnötig ausgebremst wird. Wenn Sie auf einem Sockel-A-Mainboard mit dem neuen Athlon XP beispielsweise PC333-Speicher (166 MHz DDR = effektiv 333 MHz) verwenden, laufen FSB und Speicher parallel mit 166 MHz.

In unseren Benchmarks hat AMD die Nase vorn, zumindest wenn es um die Rechenleistung pro Megahertz geht. Mit 2.266 MHz sowie den 166 MHz Frontside-Bus ist der Chip eine starke und günstige Konkurrenz zum Pentium 4 mit 2.800 MHz und 533 MHz FSB. Trotzdem gilt: Vorerst sollten Sie von AMDs Neulingen die Finger lassen – ihr Preis ist zu hoch. Wir empfehlen Ihnen deshalb den Athlon XP 2000+, denn der ist relativ günstig und für alle Spiele des nächsten Jahres ausreichend. Für einen neuen AMD-Rechner brauchen Sie neben einem Hauptprozessor aber auch noch eine Hauptplatine und den passenden Hauptspeicher.

Derzeit gibt es sechs Chipsätze für AMD-Prozessoren, die auf rund 50 Mainboards verbaut werden. Da den Durchblick zu behalten, ist nicht gerade einfach. Merken sollten Sie sich eins: Der Chipsatz ist für die Fähigkeiten jedes Mainboards sehr entscheidend, da er alle wichtigen Ein- und Ausgabefunktionen regelt. Sehr empfehlenswert ist beispielsweise der VIA KT333 und sein Nachfolge-Chipsatz KT400. Da Letzterer aber noch unter Startproblemen leidet, ist der KT333 momentan die beliebteste Basis für SockelA-PCs. Ob er die 166 MHz FSB des Athlon XP 2.800+ durch ein BIOS-Update unterstützen kann, ist selbst bei vielen Mainboard-Herstellern noch unklar. Ein verlässlicher Speicherpartner für ein KT333-System ist PC333-RAM. Im Vergleich zu PC266 ist PC333 rund fünf Prozent schneller. Bemerkbar macht sich der Speicherturbo zum Beispiel durch kürzere Ladezeiten in speicherlastigen Spielen wie **Jedi Knight 2**.

Der neue Grafikkartenstandard AGP8X soll den Platinen mehr Bandbreite zur Übermittlung von 3D-Daten zukommen lassen. Noch ist dieses Feature auf Mainboards allerdings so überflüssig wie ein Kropf. Aktuelle Grafikkarten unterstützen den neuen Anschluss-Standard entweder noch nicht oder bereiten wie der Radeon 9700 Pro und der Sis Xabre Probleme bei der Moduserkennung. Sollte er dann doch funktionieren, profitieren die Platinen nicht davon, da die 3D-Performance der einer AGP4X-Karte gleicht. AGP8X ist also unnütz.

Aktuelle Hauptprozessoren im Technik-Vergleich

Prozessor	Frequenz	Handels-Preis*	Preis-Leistung
Pentium 4 2,8 GHz	2.800 MHz	Ca. € 640,-	Mangelhaft
Pentium 4 2,53 GHz	2.533 MHz	Ca. € 325,-	Ausreichend
Pentium 4 2,40 GHz	2.400 MHz	Ca. € 245,-	Befriedigend
Pentium 4 2,26 GHz	2.260 MHz	Ca. € 270,-	Ausreichend
Pentium 4 2,20 GHz	2.200 MHz	Ca. € 240,-	Ausreichend
Athlon XP 2800+	2.266 MHz	Noch unbekannt	Noch unbekannt
Athlon XP 2600+	2.133 MHz	Ca. € 360,-	Ausreichend
Athlon XP 2400+	2.000 MHz	Ca. € 240,-	Ausreichend
Athlon XP 2200+	1.800 MHz	Ca. € 175,-	Befriedigend
Athlon XP 2000+	1.667 MHz	Ca. € 140,-	Gut
Athlon XP 1800+	1.500 MHz	Ca. € 84,-	Sehr gut

*= ungefährer Preis Mitte Oktober

KERNSTÜCKE Ein Mainboard-Chipsatz besteht aus zwei Chips: North- und Southbridge. Der KT266 unterstützte als erster SockelA-Chipsatz DDR-Speicher.

AMD-PC: Die Checkliste

Ausgehend von der Mindestanforderung eines aktuellen Spiele-PCs haben wir hier die wichtigen von den unwichtigen Eigenschaften eines AMD-Systems getrennt.

Die Hardwarebasis – nur das Nötigste:
- Sockel-A-Prozessor ab 1.000 MHz
- Mainboard mit DDR-Speicherunterstützung (ab VIA KT266A)
- 256 MByte oder mehr DDR-SDRAM Hauptspeicher

Sinnvolle
Mainboard-Features:
- ☐ Unterstützung für PC333-Speicher
- ☐ Diagnose-LED, Dual-BIOS
- ☐ Elementare Übertakter-Optionen
- ☐ Auslesen der Temperaturdiode des Athlon XP

Bedingt nützliche
Mainboard-Features:
- ☐ USB 2.0
- ☐ Onboard-Netzwerkkarte
- ☐ Onboard-Sound (6-Kanal)

Für PC-Spieler unnütze
Mainboard-Features:
- ☐ Onboard-Grafikkarte
- ☐ RAID-Controller
- ☐ Bluetooth-Funktion
- ☐ Mehr als 5 PCI-Steckplätze
- ☐ ANR/CNR-Steckplätze
- ☐ Firewire-Funktion
- ☐ Beigepackte Software
- ☐ Tuning-Tools

Mainboards mit dem Sis745-Chipsatz sind relativ günstig (z. B. Elitegroup K7SA65, ca. 75 Euro) und unterstützen wie der KT333 auch PC333-Speicher. Die übrigen technischen Standards (DMA/100, USB 1.1 und AC97-Onboard-Sound) sind für Spieler vollkommen ausreichend. Besser sieht es beim Nachfolge-Chipsatz Sis746 aus. Wie der KT400 unterstützt er AGP8X-Grafikkarten, ATA133 und USB 2.0 – Mainboards mit dem Chipsatz lassen aber noch auf sich warten.

Nvidia hat in diesem Monat den „alten" „Nforce"-Chipsatz durch den Nachfolger Nforce2 abgelöst. Viele technische Verbesserungen könnten ihm schon bald den Namen „schnellster Chipsatz für AMD-Prozessoren" einbringen. Im Hinblick auf Leistung und Features hinken Acers Alimagik 1 oder AMDs 761 den bereits genannten Chipsätzen hinterher.

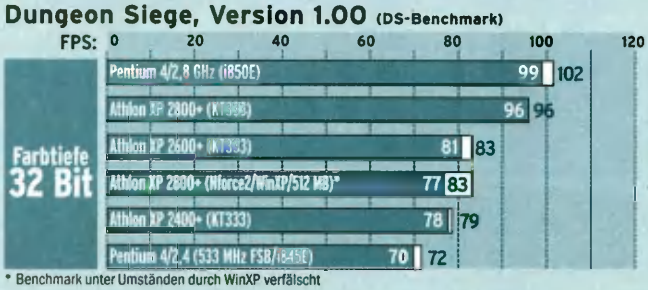
Diese technischen Angaben helfen Ihnen beim Kauf natürlich nicht direkt weiter, deshalb geben wir Ihnen einen wichtigen Praxistipp: Überlegen Sie zunächst, welche Funktionen Ihr Mainboard übernehmen soll, denn die Mainboard-Ausstattung hat großen Einfluss auf den Preis. Auf Highend-Platinen finden Sie beispielsweise Features wie RAID-Controller, Bluetooth, Onboard-Netzwerkkarte und Onboard-Soundkarte. Da RAID-Controller und Bluetooth aber von Otto Normalspielern nie genutzt werden und die meisten PC-Spieler bereits Sound- und Netzwerkkarte besitzen, greifen diese einfach zu einer abgespeckten Mainboard-Variante. Das gesparte Geld können Sie dann zum Beispiel in eine neue Grafikkarte, Festplatte, mehr Hauptspeicher oder eine noch schnellere CPU investieren. Fragen Sie also beim Händler lieber nach Mainboards ohne technischen Schnickschnack, dafür aber mit aktuellem Mainboard-Chipsatz.

BERND HOLTMANN

Athlon XP im Testlabor

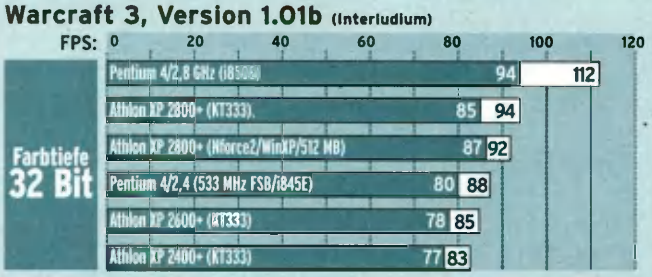
Wir haben die drei neuen Athlon-XP-Prozessoren mit verschiedenen Konfigurationen auf ihre 3D-Leistung in zwei Spielen getestet. Hier die Ergebnisse.

Dungeon Siege, Version 1.00 (DS-Benchmark)



* Benchmark unter Umständen durch WinXP verfälscht

Warcraft 3, Version 1.01b (Interludium)



Auch wenn der Pentium 4 mit 2,800 MHz immer noch die Benchmarks anführt, ist der günstigere Athlon XP 2800+ ihm schon auf den Fersen. Bei **Dungeon Siege** ist der Leistungsunterschied zwischen Athlon XP 2800+ und Pentium 4/2,8 GHz sehr gering, während die kleinen Modelle 2400+ und 2600+ etwas abgeschlagen sind. Die unter Windows XP gemessenen Werte (2800+/Nforce2) sind offenbar stark vom Speichermanagement abhängig.

Einstellungen: Geforce4 Ti-4600, Detonator 29.42, 256 MB DDR-SDRAM/RDRAM von Corsair, Windows 98 SE/Windows XP, VIA 4in1 4.42

Legende: 800x600

Mögen die Spiele beginnen

Abstürze, miese Performance und hilflose Spieler – Unreal Tournament 2003 hat kleine Startschwierigkeiten. **Wir machen aus dem Problemkind einen Leistungskönig.**

Unreal Tournament 2003 ist ein Spiel mit zwei Gesichtern: Im Einzelspielermodus diktiert der Prozessor die Spielgeschwindigkeit, während im Mehrspielermodus auch Ihre Grafikkarte und der Arbeitsspeicher ein Wörtchen mitzureden haben. Im Folgenden finden Sie die besten Tipps und Tricks, um problemlos und ohne Ruckler spielen zu können.

TIPP 1:

Low-End-PC

Mit 800 MHz lief **Unreal Tournament 2003** auf unserem Testrechner nur mit 25 Bildern pro Sekunde, ganz gleich, ob mit Geforce4 Ti-4600 oder Geforce2 Ti. Das ist als Durchschnittsgeschwindigkeit für einen Ego-Shooter wie **UT 2003** viel zu langsam – gerade in hektischen Situationen fällt die Framerate weit unter die 20 Bilder pro Sekunde, ein schnelles Reagieren und genaues Zielen wird dadurch unmöglich. Eine signifikante Leistungssteigerung ergab sich erst, als wir alle Grafik-Optionen, die zulasten des Prozessors gehen, auf die niedrigsten Einstellmöglichkeiten setzten. Dazu gehören Schatten, dynamische Lichtquellen und Projektionen. Der Schalter „Welten-Detail" verringert die Anzahl zusätzlicher Levelobjekte wie Bäume und ist für die CPU-Entlastung besonders wertvoll. Setzen Sie ihn daher auf den Wert „normal". Durch diese Maßnahmen konnten wir die Framerate auf 38 Bilder pro Sekunde steigern – nicht viel, aber immerhin etwas. Der Preis für die bessere Spielbarkeit ist hoch, denn die gute Bildqualität bleibt dabei auf der Strecke.

TIPP 2:

Mittelklasse-PC

Auf einem 1.000-MHz-Pentium-III mit Geforce3 Ti-200 und 256 MByte

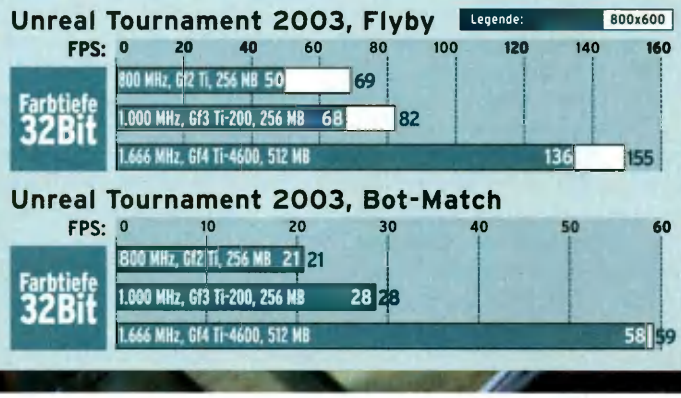
Die wichtigsten **Konsolenbefehle**

Mit der Taste „ö" öffnen Sie in **Unreal Tournament 2003** die Eingabekonsole. In diesem Kasten finden Sie die besten Befehle für den Einzel- und den Mehrspielermodus.

BEFEHL	ES*	MS**	WIRKUNG
god	●		Unsterblich
allweapons	●		Alle Waffen
loaded	●		Alle Waffen, volle Munition und 100 Adrenalinpunkte
fly	●		Schwerelosigkeit
walk	●		Schwerelosigkeit wird aufgehoben
ghost	●		Sie können durch Wände gehen.
fov X	●	●	Ändert das Sichtfeld (X steht standardmäßig für die Zahl 80, empfohlen: 100)
playersonly	●		Die Bots werden eingefroren, Wiederholung hebt den Effekt auf.
stat fps	●	●	Zeigt die aktuelle und die durchschnittliche Bildwiederholrate an.
slomo X	●		Verändert die Spielgeschwindigkeit (X = .5 halbiert sie, X=2 verdoppelt sie; Standard: X = 1)
behindview 1	●	●	Setzt die Kamera hinter den Spieler
behindview 0	●	●	Setzt die Kamera wieder zurück
killbots	●		Entfernt alle Bots
stat net	●	●	Zeigt die Netzwerkstatistik an
kick X		●	Entfernt den Spieler „X" vom Spiel
kickban X		●	Entfernt den Spieler „X" vom Spiel und verwehrt ihm den Wiedereintritt
reconnect	●	●	Verbindet den Spieler erneut mit dem Server
relaunch	●	●	Startet die komplette Spiele-Engine erneut
report	●	●	Kopiert den Report des aktuellen Spiels in die Zwischenablage
setname NAME	●	●	Benennt den Spielercharakter um
switchteam	●	●	Spieler wechselt das Team
open xxx.xxx.xxx.xxx		●	Verbindet Sie mit einem Spiel zu einer bestimmten IP-Adresse (zum Beispiel „open 192.168.0.1")

UT 2003 **selbst getestet**

Anhand dieser Werte und dem eingebauten Leistungstest in **UT 2003** können Sie die 3D-Leistung Ihres PCs für den Ego-Shooter einschätzen.



RAM sieht es leistungsmäßig nicht viel besser aus. Mit den Detail-Einstellungen auf „normal" und allen Features schafft dieser PC in 1.024x768 Bildpunkten und 32 Bit Farbtiefe lediglich 29 Bilder pro Sekunde. Wenn wir die gleichen Tuning-Tricks wie im Tipp 1 anwenden, steigt die 3D-Performance auf 41 Bilder pro Sekunde – gerade mal 3 fps schneller als der Rechner mit 800 MHz, Geforce2 Ti und 256 MB RAM. Unser Tipp: Wer wirklich flüssig und mit allen Details spielen will, sollte sich als erste Maßnahme nach einer neuen CPU umschauen. Der Austausch der Grafikkarte bringt wenig, wenn Sie eine Geforce2 Ti oder schneller besitzen und nicht in Auflösungen jenseits der 1.024x768 spielen wollen.

TIPP 3:

Grafikqualität steigern

Wenn Sie einen PC mit moderner Grafikkarte (ab Geforce3) besitzen, ist Kantenglättung eine einfache Maßnahme, um die Bildqualität erheblich zu verbessern. Schon die zweifache Kantenglättung sorgt für eine erhebliche Verringerung des Kantenflimmerns. Anisotrope Filterung ist hingegen nicht zu empfehlen – die Verbesserung der visuellen Qualität ist zu gering, als dass sich ein Einsatz lohnen würde.

TIPP 4:

Leistung selbst testen

Den **UT 2003**-Leistungstest können Sie sowohl mit dem Spiel als auch mit der Demo durchführen. Sie starten ihn über die Datei „Benchmark.exe" im „System"-Ordner des Installationsverzeichnisses. Kurz nach dem Start erscheint ein kleines Fenster, in dem Sie die Auflösung auswählen können. Anschließend laufen selbstständig vier Spielszenen nacheinander ab. Bewegen Sie während des Tests auch die Maus nicht! Wenn der Benchmark durchgelaufen ist, erscheint ein Fenster mit zwei Zahlenwerten. Dies sind die Leistungswerte Ihres PCs. Notieren Sie sich die Zahlen für „Bot-Match" und „Flyby" und vergleichen Sie die Werte mit unserer Testtabelle. Denken Sie aber daran, dass unsere Tests in den Auflösungen 800x600 und 1.024x768 durchgeführt wurden (siehe Extrakasten „UT 2003 selbst getestet"). Beim Vergleich der Werte sollten Sie die starke Prozessorabhängigkeit der Bot-Matches beachten – die Benchmark-Ergebnisse geben daher nur Auskunft über die Performance im Einzelspielermodus. Im Mehrspielermodus entfällt die aufwendige Berechnung der künstlichen In-

Erste Hilfe

In Zusammenarbeit mit Infogrames bieten wir Lösungen für die meisten Startprobleme des Ego-Shooters.

PROBLEM: Wenn ich das Spiel starte, erscheint die Fehlermeldung „Dieses Programm kann aufgrund seines ungültigen Formats nicht unter Windows ausgeführt werden".
LÖSUNG: Dieses Phänomen tritt offensichtlich nur bei den Betriebssystemen Windows 98 und Me auf. Der Patch auf dieser Webseite behebt das Problem: http://ut2003master.epicgames.com/other/ut2003_editor_win98_patch.zip

PROBLEM: Mit einer Radeon-7000/7200/7500-Grafikkarte erscheinen mehrere Grafikfehler im Spiel, zum Beispiel die hängenden Banner in BR-Anubis oder beim Nvidia-Intro.
LÖSUNG: Installieren Sie den aktuellen Radeon-Grafiktreiber (Catalyst 2.3) von unserer Heft-CD/-DVD.

PROBLEM: Grafikkarten mit Geforce2 MX und Geforce4 MX erzeugen Bildfehler.
LÖSUNG: Das Problem ist bekannt und wird im nächsten Patch behoben.

PROBLEM: Das Spiel startet, stürzt aber nach einiger Zeit ab oder friert ein.
LÖSUNG: **UT 2003** ist einer der härtesten Stabilitäts-Tests, mit dem Sie Ihren PC derzeit malträtieren können. Falsche BIOS-Einstellungen, übertaktete Prozessoren und dergleichen mehr brachten unsere Tuning-PCs regelmäßig zum Absturz. Vor allem beim Arbeitsspeicher ist **UT 2003** pingelig - minderwertige PC-333-Speicherriegel, die bei anderen Spielen einwandfrei mit 166 MHz Speichertakt liefen, machten beim Benchmark mit Epics neuem Ego-Shooter jedes Mal schlapp. Abhilfe schaffen „sichere" BIOS-Einstellungen, bei denen Ihre Hardware nicht am Limit arbeitet.

PROBLEM: Bei Onlinespielen ruckelt das Spiel, obwohl ich DSL verwende.
LÖSUNG: Im System-Ordner des Spiels befindet sich die Datei UT2003.ini. Öffnen Sie diese und suchen (F3) Sie nach dem Eintrag „ConfigureInternetSpeed". Diesen und den folgenden Einträg ändern Sie dann wie folgt ab:
ConfiguredInternetSpeed=10000
NetServerMaxTickRate=25
Außerdem sollten Sie sich nur Server suchen, die im Server-Browser einen Ping unterhalb von 100 anbieten.

Achtung, Cheater!

Wie hinterlistige Spieler online tricksen - und warum Epic nichts dagegen tut.

Einige Spieler haben bereits einen Weg gefunden, wie man andere Spieler-Charaktere grell einfärbt und sich damit einen klaren Vorteil beim Zielen verschafft. Im Onlineforum des Herstellers Infogrames diskutieren Fans darüber bereits mit Joe Wilcox, dem Programmierer der eingebauten Anti-Cheat-Software. Seiner Meinung nach kann man gegen diese Trickser nichts tun, außer die Features des Spiels einzuschränken. Zusätzliche Sicherheits-Checks würden die Ladezeiten verlängern und es nicht mehr zulassen, eigene Skins in das Spiel zu importieren. Schreiben Sie uns unter ut2003@pcgames.de, ob Sie mit Online-Cheatern leben können oder aber lieber auf Features des Spiels verzichten würden. Die Auswertung lesen Sie in der nächsten PC Games.

telligenz, so dass die Framerate hier insgesamt etwas höher liegen dürfte. Auch die Flyby-Werte spiegeln nicht die Performance im Mehrspielermodus wider, dafür sind sie auf allen von uns getesteten Systemen zu hoch. Die Performance unterschiedlicher Grafikkarten lässt sich mit den Flyby-Benchmarks aber ganz ordentlich testen. Wichtig: Die Grafikeinstellungen des Benchmarks sind unabhängig von Ihren eigenen Spieleinstellungen – der Benchmark wählt immer die höchsten Detail-Einstellungen. Da beispielsweise bei RivaTNT2, Kyro I/II, Voodoo3 und Matrox G400 Grafikfunktionen wie Textur-Kompression und Cubemap-Unterstützung (spiegelnde Texturen) fehlen, startet der Benchmark mit diesen Karten nicht in höchster Qualität. Die Benchmark-Ergebnisse sind also nicht vergleichbar mit denen anderer 3D-Beschleuniger.

TIPP 5:

3D-Sound aus

Feststeht: EAX bremst **UT 2003** ordentlich aus. Bei unseren Soundkartentests haben wir bei günstigen Soundplatinen einen Leistungseinbruch von bis zu 30 Prozent festgestellt. Wenn Sie also keinen High-End-PC besitzen, sollten Sie im „Sound"-Menü unter „Audio Modus" die Option „3D Audio Software" auswählen. In diesem Falle berechnet der Hauptprozessor den 3D-Sound. Selbst auf unserem Mittelklasse-PC (Pentium III, 1.000 MHz, Geforce3 Ti-200, 256 MByte RAM) in 1.024x768 Bildpunkten, 32 Bit Farbtiefe mit niedrigen Details und aktiviertem „3D Audio Hardware + EAX" war ein Bombing-Run-Botmatch mit durchschnittlich 10 bis 18 Bildern pro Sekunde unspielbar. Mit der Option „Sicher" stieg die 3D-Performance hingegen um 30 Prozent an.

TIPP 6:

Vorsicht, Patch!

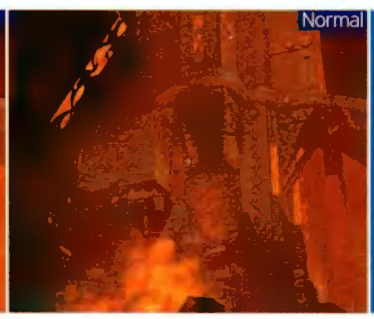
Vor kurzem sind zwei „Beta-Patches" für **UT 2003** im Internet aufgetaucht, die nicht für die Öffentlichkeit, sondern nur für ausgewählte Server-Administratoren gedacht waren. Bevor Sie sich also aus dubiosen Quellen einen Patch für **UT** herunterladen, sollten Sie sich lieber an die offizielle Webseite halten. Auf www.unrealtournament2003.com sowie auf unserer Heft-CD/-DVD finden Sie den offiziellen Patch, sobald er veröffentlicht wird.

TIPP 7:

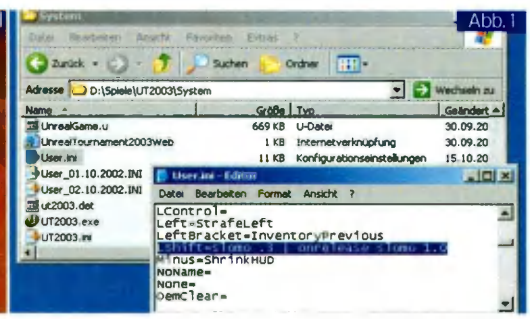
Zeitlupe auf Tastendruck

Sie wollen Ihre Abschüsse so richtig feiern? Das können Sie – mit unserem Zeitlupentrick! Im Installationsverzeichnis von **Unreal Tournament 2003** befindet sich der Unterordner „System", in dem die Datei „User.ini" liegt. Sie enthält alle wichtigen Informationen, beispielsweise die Tastaturbelegungen, die Sie im Spiel eingestellt haben. Um unsere Zeitlupe einzufügen, starten Sie **UT 2003** nach der Installation wenigstens einmal und tragen einen Spieler ein (damit die „User.ini" vom Programm angelegt wird). Anschließend verlassen Sie das Spiel wieder. Legen Sie eine Sicherheitskopie der User.ini im Ordner/UT2003/System an und öffnen Sie die Datei mit dem Notepad. Unter dem Abschnitt [Engine.Input] werden die Eingabebefehle verwaltet. Scrollen Sie etwas weiter runter, bis Sie beim Eintrag „0=SwitchWeapon 0" angelangt sind. Ab hier werden die einzelnen Tasten mit Befehlen versehen. „A" ist also die Taste A, „RShift" die linke Shift-Taste und „Alt" steht für die gleichnamige Taste. Suchen Sie sich nun zwei beliebige Tasten aus, die noch nicht belegt sind. In unserem Beispiel schalten wir mit der Taste „G" die Zeitlupe ein, mit „H" schalten wir sie wieder aus. Die Zeilen in der User.ini müssen Sie dafür wie auf Abb.1 anpassen.

BERND HOLTMANN/DIRK GOODING



UNTERSCHIED Wenn Sie die Welten-Details von „normal" auf „hoch" stellen, muss Ihr PC mehr 3D-Daten laden und verarbeiten – das senkt die 3D-Performance.



TOP 10

N = Neu im Programm!

Arbeitsspeicher und CPUs Preise auf Anfrage!

Grafikkarten

			€
	VZ3	ASUS	7100 Magic MX-200 TV-Out 64MB 76.00
	VHS	ASUS	V8420TD GF4 TI4200 DDR 64MB 172.00
	VHT	ASUS	V8420TD GF4 TI4200 DDR 128MB 209.00
	V0J	ASUS	V8440DVI GF4 TI4400 DDR 128MB 224.00
	V0L	ASUS	V8460UltraDVI GF4 TI4600 DDR 128MB 364.00
N	VJV	ASUS	V9180Magic/T GF4 MX DDR 64MB 109.00
N	VKV	ASUS	V9180TD GF4 MX440/8X DDR 64MB 126.00
N	VLV	ASUS	V9180Vid.Sui. GF4 MX440/8X DDR 64MB 155.00
	VIO	ATI	Radeon8500-275MHz DVI/TVO 64MB 119.00
	VIB	ATI	Radeon9000 Sapphire Atlantis 64MB 79.00
N	VIT	ATI	Radeon9000 Sapphire Atlantis 64MB 92.00
	VHZ	ATI	Radeon9000Pro Sapphire Atlantis 64MB 108.00
N	VIS	ATI	Sapphire Rage128-Ultra 32MB 31.00
	VIF	ATI	Radeon9700Pro Sapphire Atlantis 128MB 408.00
	VN1	ATI	XPert-2000 Pro 32MB 36.00
	V1L	Gainward	GF2 MX-400 TV 64MB 65.50
	VHO	Gainward	GF4 PP-MX600 TV 128MB 97.50
	V2Z	Gainward	GF4 PPPro450 TV 64MB 73.50
	V0P	Gainward	GF4 PPPro600 TV 64MB 79.00
N	VNV	Gainward	GF4 Pro600-8X XP GS 64MB 145.00
TOP			
	VHN	Gainward	GF4 Ultra650 TV/DVI 64MB 169.00
	VHP	Gainward	GF4 Ultra650XP-GS TV/DVI 128MB 209.00
	VS8	Hercules	Prophet 4000 TVO SDR 32MB 49.90
	VIK	Hercules	Prophet FDX 9700Pro 128MB 449.00
	VHM	MSI	MS-8870 GF4 TI4200 TD 64MB 159.90
N	VIV	MSI	MS-8870 GF4 TI4200 VTD 64MB 169.00
N	VIU	MSI	MS-8886 GF4 TI4200 VTP 128MB 172.00
	V6Y	Procardex	GF3 TI-200 TV 64MB 104.00
	V7Y	Procardex	GF3 TI-200 TV 128MB 126.00
	VAF	Procardex	GF4 MX-420 TV 64MB 71.00
	VHK	Procardex	GF4 MX-420 TV DDR 64MB 74.50
	V0K	Procardex	GF4 MX-440 TV 64MB 80.50

DVD

			€
	CZE	Mustek	600RZ DVD-Player 120W Standalone 222.00
	CT8	Mustek	V560 black DVD-Player Standalone 129.00
	CU8	Mustek	V560 silber DVD-Player Standalone 129.00
	CZF	Mustek	V56L silber DVD-Player Standalone 132.00
N	C5A	Mustek	V56L 2C silber DVD-Player 111.00
	CZ3	Philips	DVDRW208B DVD/RW bulk 234.00
	CZC	Philips	DVDRW228R DVD/RW/+R retail 324.00
	CZ7	Philips	DVDRW288B DVD/RW/R bulk 295.00
	CZH	Traxdata	DVD/RW/R retail 355.00
N	CZY	MSI	MS-8216 DVDROM 16*/40* bulk 49.00
	CO5	Pioneer	DVD-106S DVDROM 16*/40* Slot-in 57.00
	CR7	Pioneer	DVD-A06SW DVDROM 16*/40* retail 72.00
	CZR	Pioneer	DVD117 BLACK DVDROM 16*/40* int. 51.50
	CM6	Pioneer	DVD305S DVDROM SCSI 10*/40* bu. 130.00
	CW0	LG	DRD 8160B DVDROM 16*/48* retail 51.50
N	CN6	LiteOn	LTD-163-02VH DVDROM 16*/48* retail 51.00
	CR9	Toshiba	SD-M1612 DVDROM 16*/48* int. bulk 51.50

CD-Writer

			€
	CZ5	CR	485CTE 48*/20*/40* retail 81.50
	CY5	LG	W8400B-B 40*/12*/40* bulk 69.00
	CY4	LG	W8400B-R 40*/12*/40* retail 73.00
	CZ8	LG	W8480B/B 48*/16*/40* bulk 87.00
	CZ9	LG	W8480B/R 48*/16*/40* retail 89.00
	CZM	LiteOn	48*/12*/40* 69.90
N	C2A	LiteOn	52*/24*/52* Kit 99.00
	CX9	LiteOn	LTR40125S 48*/12*/40* retail 77.00
N	CZU	MSI	MS-8340 40*/12*/40* bulk 66.00
N	CZV	MSI	MS-8348 48*/16*/48* Kit 77.50
	C1A	Philips	RWDV3210K 32*/10*/40*/12* 103.00
	CZ0	Philips	PBRW4816G 48*/16*/48* bulk 77.00
	CX2	Plextor	PXW-4012TA 40*/12*/40* bulk 119.00
	CX8	Ricoh	MP7320ADP 40*/10*/32* Kit 69.90
	CZA	Traxdata	48*/12*/48* retail 87.50

Mainboards (Sockel 370)

			€
	BY0	ASUS	TUSL2-C Solano FCPGA 370 99.90
	B1E	Elite (ECS)	P6IPAT FCPGA 370 67.00
	B2V	Elite (ECS)	P6STF FCPGA 370 83.50
	BP3	MSI	6309 VIA V5.0 FCPGA 370 79.00
	B7D	Shuttle	PC-SV24 FCPGA 370 FATX 189.00

Mainboard (Sockel 462/A)

			€
	B6P	Abit	AT7 MAX 462 182.00
	B4W	Abit	AT7/XP MAX 462 199.00
	B7Q	Abit	KX7-333 Raid 462 117.00
	BPZ	ASUS	A7S333 WOR/PA 462 87.50
	B7O	ASUS	A7V266-C/WA 462 89.00
	B3N	ASUS	A7V333 Raid/PA/Firewire 139.00
	B6X	ASUS	A7V8X/LAN/PA 462 141.00
TOP			
	B6S	Elite (ECS)	K7VMM2-1A 462 M-ATX 62.00
	BY8	Elite (ECS)	K7S5A 462 66.00
	B6K	Elite (ECS)	K7S6A 462 66.00
	B7P	Elite (ECS)	K7VTA3 3.1 462 69.50
	B5U	Elite (ECS)	K7VTA3 Raid 3.1 462 77.50
	B9V	EPoX	EP-8K5A2 DDR 462 113.50
N	BJV	EPoX	EP-8K9A DDR 462 115.00
N	BKV	EPoX	EP-8K9AI DDR 462 117.00
N	B0Z	Gigabyte	GA-7OXE DDR 462 72.00
N	BHV	Gigabyte	GA-7VA DDR 462 99.00
N	BYZ	Gigabyte	GA-7VAX DDR 462 107.50
	B8Z	Gigabyte	GA-7VAXP DDR 462 144.00
	B2F	MSI	6330 K7T Turbo-2 462 79.50
	B8S	MSI	6380 K7T 266Pro2A 462 79.00
	B5V	MSI	6380 KT3 Ultra2 DDR 462 97.50
	B8V	MSI	6380 KT3 Ultra2-BR DDR 462 144.00
	BAV	MSI	6593 KT3 Ultra2-C DDR 462 94.00
N	BBV	MSI	6593 KT3 Ultra2-CL DDR 462 99.00
N	B6M	Shuttle	AK32/2 SD+DDR 462 64.00
	B3Q	Shuttle	AK35GT-2 DDR 462 87.50

Mainboards (Sockel 478)

			€
	B3T	Abit	BD7-II 478 SATX 119.00
N	BFV	Abit	BE7 478 SATX 155.00
N	BGV	Abit	BE7-Raid 478 SATX 175.00
N	BUZ	Abit	IT7 MAX2/XP 478 SATX 295.00
	B5W	Abit	SR7-8X 478 SATX 111.50
	B4Q	ASUS	P4B533 478 SATX 149.90
	B5Q	ASUS	P4B533-E/Lan/F/R 478 SATX 189.00
N	BXZ	ASUS	P4PE/L/F/SATA/GD 478 SATX 189.00
N	BTZ	Elite (ECS)	L4IBAE 1.0A 478 99.00
N	BIV	Elite (ECS)	L4S8A2 1.0 478 94.00
N	BRZ	Elite (ECS)	P4S5A/DX 5.1A 478 79.00
N	BSZ	Elite (ECS)	P4S5A/DX 5.1A LAN 79.00
N	BEV	Elite (ECS)	P4VMM2 3.1 478 MATX 71.50
	BWZ	Elite (ECS)	P4VXASD2 5.0 478 68.00
	B4S	EPoX	EP-4BEA 845E 478 SATX 124.50
N	BLV	EPoX	EP-4SDA5+ 845 478 SATX 149.00
	B8W	Gigabyte	GA-8IEX 478 SATX 137.50
N	BDV	Gigabyte	GA-8PE667PRO 478 SATX 145.00
N	BCV	Gigabyte	GA-8PE667ULTRA 478 162.00
N	BNZ	Gigabyte	GA-8ST-L P4 478 SATX 104.00
	B4V	MSI	6398 845E Max2-LR533 478 141.00
N	BMZ	MSI	6580 845 G Max2-L P4 478 126.00
N	BQZ	MSI	9120 845 Master-LR Work 209.00
	B1U	Shuttle	AB45 478 SATX 95.50
	BEZ	Shuttle	AS45GT 478 119.00
	B0Z	Shuttle	AS45GTR 478 139.00
TOP			
N	BVZ	Shuttle	AV40S3 478 SATX 62.00

Festplatten

			€
TOP			
	F6I	Excelstore	30.0GB ES3230 67.50
	F6L	Excelstore	40.0GB ESJ240 81.50
	F0N	IBM	20.0GB IC35L020-AV-VN 76.50
	F6F	IBM	40.0GB IC35L040-AV-VA 92.00
	F7F	IBM	80.0GB IC35L080-AV-VA 129.50
	F4M	IBM	100.0GB IC35L100-AV-VA 143.00
	F8F	IBM	120.0GB IC35L120-AV-VA 179.00
	F4F	Maxtor	20.0GB DM D740X 6L020J1 77.50
	F0E	Maxtor	40.0GB DM 540X-4D 4D040H2 84.00
	F7N	Maxtor	60.0GB Calypso 6Y060L0 115.00
	F4D	Maxtor	60.0GB Falcon 4R060J0 94.50
N	F9P	Maxtor	80.0GB DM 540X 4K080K4 107.50
	F5E	Maxtor	80.0GB DM D740X 6L080J4 149.00
	F5O	Maxtor	80.0GB Falcon 4R080J0 107.50
	F6O	Maxtor	120.0GB DiamondMax retail 166.00
	F9O	Maxtor	160.0GB Falcon 4R160J0 195.00
	F3P	Seagate	40.0GB Barracuda IV ST340016A 92.00
	F3S	Seagate	60.0GB Barracuda IV ST360021A 111.00
	F3U	Seagate	80.0GB Barracuda IV ST380021A 127.50
	FX5	WD	20.0GB WD200BB Caviar 79.00
	F9F	WD	40.0GB WD400EB Protégé 82.00
N	F0P	WD	40.0GB WD400JB Caviar 98.00
	F4I	WD	80.0GB WD800AB Caviar 115.00
	F2U	WD	80.0GB WD800BB Caviar 122.00
	F5G	WD	120.0GB WD1200BB Caviar 189.00
N	F1R	WD	180.0GB WD1800BB Caviar 429.00
TOP			
N	F1S	WD	180.0GB WD1800JB Caviar 433.00
N	F1T	WD	200.0GB WD2000JB Caviar 499.00

Monitore CRT

			€
	MP2	Belinea	17" 103026 70kHz 141.00
	MN6	Belinea	17" 103055 95kHz 202.00
	MN1	Belinea	17" 103085 86kHz 165.00
N	MS6	Belinea	17" 103095 86kHz 169.00
	MN2	Belinea	19" 106055 96kHz 262.00
N	MS7	Belinea	19" 106075 95kHz 189.00
	MC4	EIZO	19" F730 115kHz 558.00
	MN7	iiyama	17" HM704UTc 96kHz 289.00
	MN9	iiyama	19" LS902UT 96kHz 249.00
	ML3	Samsung	17" Samtron 78E 70kHz TCO99 139.00
	ML1	Samsung	17" Samtron 76P 96kHz TCO99 194.00
	MK8	Samsung	19" Samtron 96B 85kHz TCO95 206.00
	ML0	Samsung	19" Samtron 98P 96kHz TCO99 228.00

Monitore TFT

			€
	MR3	Belinea	15.0" LCD 101537 61kHz 355.00
	MR5	Belinea	15.0" LCD 101555 359.00
	MP4	Belinea	17.0" LCD 101720 81kHz 655.00
TOP			
	MQ0	Belinea	17.4" LCD 101740 80kHz 731.00
	MR0	EIZO	15.0" LCD-TFT L365-k schwarz 629.00
	MQ8	Hercules	17" Prophetview 920 DVI 888.00
	MN8	iiyama	15.0" AX3818UTc TCO95 545.00
	MS5	iiyama	15.0" BX3814UT TCO99 399.00
N	MT2	neovo	15" TFT F-15 weiß 374.00
N	MT3	neovo	15" TFT F-15 schwarz 374.00
N	MT8	neovo	15" TFT F-215 schwarz 374.00
N	MU5	neovo	15" TFT S-15V 519.00
N	MT5	neovo	17" TFT F-17 schwarz 569.00
N	MU3	neovo	17" TFT F-317 weiß 639.00
N	MV1	neovo	17.4" TFT X-174 899.00
N	MU7	neovo	18" TFT S-18 1009.00
	MN0	Samsung	15.0" Samtron 51S 355.00
	MM2	Samsung	17.0" Samtron 71S 535.00
	L85	ultron	15.0" LCD UL150plus mit Lautsprechern 539.00

Gehäuse

			€
	G68	NN	ATX-Bigtower Seriell 300W PFC 59.00
	G70	NN	ATX-Desktop Seriell 350W PFC 42.00
	G66	NN	ATX-Miditower Seriell 300W PFC 42.00
TOP			
	G94	NN	ATX-Miditower (6001L) 300W PFC 42.00
	G92	Chenbro	Desktop Mars 300W A4751 87.00
	G2B	Chieftec	Dragon Bigtower 300W beige 121.00
	G3B	Chieftec	Dragon Bigtower 300W black 121.00
	G4B	Chieftec	Dragon Bigtower 300W blau 133.00
	G9B	Chieftec	Dragon Miditower 300W silber 109.00
	G2A	Nokia-Design	Miditower 300W anthrazit 45.00
	L74	ultron	Miditower UG-30s 300W USB black 59.90
	L76	ultron	Miditower UG-60s 300W USB black 89.90
	G1D	ultron	Miditower UG-80s 300W USB black 115.00
	G1B	Evolution	EQ Dämm-Matten-Set für Bigtower 48.00
	G0B	Evolution	EQ Dämm-Matten-Set für Miditower 39.00

Gehäuse-Netzteile

			€
	L71	ultron	UN-300PFC mit PFC retail 34.90
	G32	NN	300W ATX mit PFC 23.00
	G4A	NN	350W ATX mit PFC 26.00
	G76	NN	400W ATX mit PFC 39.00
	G86	NN	550W ATX mit PFC 79.90

Drucker

			€
	D84	Canon	BJC 50 MobilPrinter 333.00
TOP			
N	DW1	Canon	i320 (Herr der Ringe Edition) 89.00
N	DW2	Canon	i550 179.00
	DU3	Canon	S200x (Herr der Ringe Edition) 75.00
	DU5	Canon	S530D 324.00
	DP2	Canon	S750 226.00
	DU2	EPSON	Stylus C62 89.00
N	DV1	EPSON	Stylus Photo 830 139.00
N	DV2	EPSON	Stylus Photo 915 229.00
N	DV3	EPSON	Stylus Photo 925 324.00
	DN3	HP	Deskjet 845C 67.50
	SV8	HP	Deskjet 3420C 91.00
	SV7	HP	Deskjet 5550C 157.50
N	DV4	HP	Deskjet 6127 279.00
	DD2	HP	Deskjet 1220C 355.00
N	DV8	HP	PhotoSmart P130 169.90
	SV1	Lexmark	Z35 65.00
	SV3	Lexmark	Z65n inkl. Ethernet-Adapter 186.00

MIX

			€
	R76	NN	CD-R Spindel 50 Stück 700MB 40x 12.90
	A0A	Plantronics	audio90 Hifi Headset 37.00
TOP			
	A0C	ultron	5.1 Surro.Sound-Syst. 650W m. Fernb. 99.00
	NB5	NN	Switch 8*RJ45 38.00
	ND1	Edimax	Router DSL & Cable + 4x Switch 78.00
	H69	NN	Modem intern V90 retail 15.00
	HG0	Devolo	Microlink 56K Faxmodem PCI bulk 22.00
TOP			
	H61	ELSA	ISDN MicroLink PCI P&P intern retail 34.00
	H99	AVM	ISDN-Karte Fritz-Card! PCI 2.0 65.50
	Z17	NN	Interlinkkabel (oder Laplink) par. 2m 3.55
	N38	NN	Patchkabel RJ45 1.0m S/UTP C5 3.50
	JB8	Logitech	Maus Pilot B69 Optical Black Label 17.00
	NC9	Edimax	Netzwerkkarte PCI EN9130TX 100MBit 9.90
	P8A	Mustek	Scanner ScanExpress A3 USB 165.00

Der Computerhardware-Versand

www.FortKnox.de

COMPUTER GMBH

Rotter Bruch 26b, 52068 Aachen

ServiceShopping für Preisbewußte

BESTELLTELEFON: 0800-3678566 · **BESTELLFAX: 0800-3678329**

Gebührenfrei / Mo - Fr 8.00 - 20.00 Uhr — 24 Stunden täglich

E-MAIL: info@fortknox.de

SERVICE TELEFON: 01802-3678566 (0,06 €/Anruf) · **E-MAIL: service@fortknox.de**

SPEZIAL

Nur **4,90 €** Versandkosten pro Lieferung plus Nachnahme bei Online-Bestellungen! Alle Bestellungen ab einem Warenbestellwert von **199,- € versandfrei!**

N E U !

Durch Vorkassen-Online-Bestellungen ab **49,- €** die Nachnahme einsparen!

DIE AMD NOVEMBER-ONLINE-VERLOSUNG!

Gewinnen Sie in unserer November-Online-Verlosung

1. einen AMD XPAthlon 2200+
2. einen AMD XPAthlon 2100+
3. einen AMD XPAthlon 2000+

Mehr dazu ... ab dem 1. November 2002 ... online unter www.fortknox.de!

Alle Preise verstehen sich inkl. der gesetzl. MwSt. Es gelten die AGB und Garantiebedingungen der FortKnox Computer GmbH. Alle Angebote sind freibleibend, zzgl. € 7,50 Versandkostenpauschale pro Lieferung und Nachnahme.
Irrtümer, Druckfehler, Preisänderungen vorbehalten. Alle genannten Produkte sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller.
Hiermit machen wir Sie auf Ihr Widerrufsrecht aufmerksam!

Preis-/Verfügbarkeitsstand 14.10.2002

Quick-Shop: www.fortknox.de

Hardware-Hilfe

Wenn die Bots bremsen

Ich habe mir vor kurzem Battlefield 1942 gekauft. Ich besitze einen Athlon XP 2000+, 256 MByte RAM und eine Geforce4 MX-460. Trotzdem ruckelt das Spiel bei mir extrem stark, wenn ich die Botanzahl auf 200 % setze – und das nur bei mittleren Details! Jetzt spiele ich mit dem Gedanken, mir eine neue Grafikkarte zu kaufen. Soll ich mir eine Radeon 9700 kaufen oder eine Geforce4 Ti-4600? Sollte ich vielleicht auf die Geforce5 warten? Wird man Doom 3 oder UT 2003 auch in höheren Auflösungen damit flüssig spielen können?

JOACHIM FRANK, PER E-MAIL

Die Bots in **Battlefield 1942** gehen stark zulasten des Hauptprozessors, deshalb ist es auch keine gute Idee, mit „200 %-Bots" zu spielen. Da hilft Ihnen selbst die schnellste und neueste Grafikkarte nicht weiter. In PC Games 11/2002 (ab Seite 188) finden Sie nicht nur Tuning-Tipps, sondern auch Leistungstests. Besonders wichtig ist der Regler „CPU-Zeit für KI in %". Als wir die Bot-Anzahl auf 50 Prozent und die KI-Zeit auf zehn Prozent reduzierten, stieg die 3D-Leistung auf unserem Tuning-PC (1.000 MHz, Geforce 2 Ti) auf spielbare 40 Bilder pro Sekunde. Vergessen Sie also die schnellere Grafikkarte für **Battlefield 1942** – hier hilft nur mehr CPU-Power und mehr Hauptspeicher. Den Tuning-Artikel bieten wir Ihnen in diesem Monat auch als PDF-Datei in der Rubrik „Specials" auf unserer Heft-CD an. Während **UT 2003** größtenteils auf DirectX-7-Technik basiert, wird John Carmack in **Doom 3** alle Features der neuen Spieleschnittstelle DirectX-9 ausreizen. Wir nehmen an, dass **Doom 3** auf einer Geforce Ti-4600 mit fast allen Details läuft. Über die 3D-Performance aktueller 3D-Hardware lässt sich bis allerdings nur spekulieren.

Morrowind stürzt ab

Ich hab da ein Problem bei Morrowind. Ich kann keine fünf Minuten spielen, ohne dass es abstürzt. Es taucht öfters mal eine Fehlermeldung auf, die einen Fehler in der Datei DDRAW.dll meldet. Ich habe zuerst vermutet, dass es an meiner DirectX-Version läge, also habe ich die Version 8.1 noch einmal installiert. Es gab aber keine Verbesserung. Ich habe die deutsche Verkaufsversion und einen PC mit 1 GHz, 256 MByte RAM und eine Geforce2 GTS.

PAUL SOHNE, PER E-MAIL

Ihre Hardwareangaben sind sehr vage – eine Auskunft über das Betriebssystem sowie eine genauere Beschreibung von Prozessor und Mainboard wäre sehr hilfreich. Unser Tipp: Aktualisieren Sie die Treiber für Sound- und Grafikkarte, patchen Sie das Spiel auf die aktuelle Versionsnummer (http://www.morrowind.de/updates.php), schalten Sie alle Hintergrundprogramme aus und starten Sie dann den PC und das Spiel erneut. Wenn Sie PC-Komponenten (Grafikkarte, CPU) übertaktet haben, sollten Sie diese wieder in ihrer Standardfrequenz betreiben. Hilft dies immer noch nicht, wenden Sie sich an die technische Hotline des Herstellers Ubi Soft: 0180-5554938 (€ 0,12 pro Minute), erreichbar von Montag bis Freitag von 9 bis 19 Uhr.

Brennt meine CPU durch?

Mein Prozessor (Athlon XP 2000+) hat eine Betriebstemperatur von ca. 80 Grad, was natürlich viel zu heiß ist. Da dieser Zustand schon länger besteht, wollte ich wissen, ob der Chip vielleicht Schaden genommen haben könnte.

SIMON, PER E-MAIL

Solange das Mainboard die Temperaturdiode des Athlon XP nicht direkt ausliest (siehe Mainboard-Anleitung und gegebenenfalls beigelegte Software), sind Gradangaben unpräzise. Vor allem die Werte des Mainboard-BIOS stimmen oft nicht. Akzeptabel sind 70 bis 80 Grad – darüber wird es kritisch. Wenn Ihr PC oft ohne ersichtlichen Grund abstürzt oder Lesefehler meldet, sollen Sie schleunigst den Sitz des CPU-Lüfters überprüfen und gegebenenfalls neu montieren. Vergessen Sie aber nicht, den Chipkern dünn mit Wärmeleitpaste einzustreichen, bevor Sie den Lüfter neu montieren. Wenn Sie bisher absturzfrei spielen konnten, können Sie die Temperatur im PC-Gehäuse weiter senken, indem Sie einen oder mehrere Gehäuselüfter (80 mm) einbauen.

Battlefield 1942 und Modem

Ich spiele Battlefield 1942 und kann mich einfach nicht in Multiplayer-Spiele einklinken: „Verbindung konnte nicht hergestellt werden ...". Ich spiele mit einem 56k-Modem – das nervt bei einem Onlinespiel.

JAKOB OBERHOFER, PER E-MAIL

Ein Modem ist technologisch bereits stark überholt und hat im Vergleich zu DSL- und ISDN-Verbindungen viele technische Nachteile. Einer ist zum Beispiel die höhere Latenzzeit. Damit wird die Zeit beschrieben, die vom Versenden zum Empfang der Daten vergeht. In Action-Spielen wie **Battlefield 1942** kann so etwas über Sieg oder Niederlage entscheiden. Außerdem spielt bei Modemverbindungen auch die Leitungsqualität eine entscheidende Rolle. Wir vermuten, dass bei Ihnen beide Probleme für die Verbindungsabbrüche verantwortlich sind. Sie sollten entweder auf ISDN oder DSL umsteigen. BERND HOLTMANN

Noch Fragen?

Wenn Sie Technik- oder Hardware-Fragen haben, schicken Sie diese entweder per Post an:

Computec Media AG
PC Games
Stichwort: Hardware-Hilfe
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

oder einfach als E-Mail an:

technik@pcgames.de

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht alle Leserein-sendungen einzeln beantworten können. Bei grundlegenden Hardwarefragen empfehlen wir Ihnen einen Besuch auf unserer Webseite www.pcgames.de. Dort finden Sie im Community-Bereich elf separate Hardwareforen, in denen Ihnen Redakteure und Leser weiterhelfen.

CPU-BREMSE Je mehr Bots Sie in Battlefield 1942 einsetzen, umso langsamer wird das Multiplayer-Spektakel – hier hilft vor allem mehr CPU-Power und Hauptspeicher.

ASUS Graphics

ASUS V9180

Video Suite

Geschwindigkeit x 8

- Powered by Nvidia® GeForce4 MX 440-8X
- Unterstützt AGP 8X mit einer Bandbreite von bis zu 2,1GB/s
- High-Speed 64MB DDR Grafikkartenspeicher
- Hochwertiger TV-Ausgang für die Wiedergabe am TV
- Videoeingang unterstützt Echtzeit Videoaufnahmen, hochwertige Videokompression und Videobearbeitung
- Vielfältige Geräteanschlüsse (Dual DVI, Dual VGA, DVI+VGA)

GeForce4 MX 440-8X Series

V9180 Video Suite

V9180 Video Suite
GF4 MX440-8X
AGP 8X
64MB DDR
Dual DVI-I, Dual VGA, TV-out, Video In
Smart Doctor
Smart Cooling
Mit tollen 3D Spielen

V9180 / TD

V9180 / TD
GF4 MX440-8X
AGP 8X
64MB DDR
DVI-I, Dual VGA, TV-out
Mit tollen 3D Spielen

V9180 Magic / T

V9180 Magic/T
GF4 MX440-8X
AGP 8X
64MB DDR
VGA, TV-out

www.asuscom.de

ASUS

PC ACTION PRÄSENTIERT

TEXT(C) BY SUPERTEXT.NET
ZEICHNUNGEN (C) BY GUNJACK.DE
(C) 2002 ALL RIGHTS RESERVED

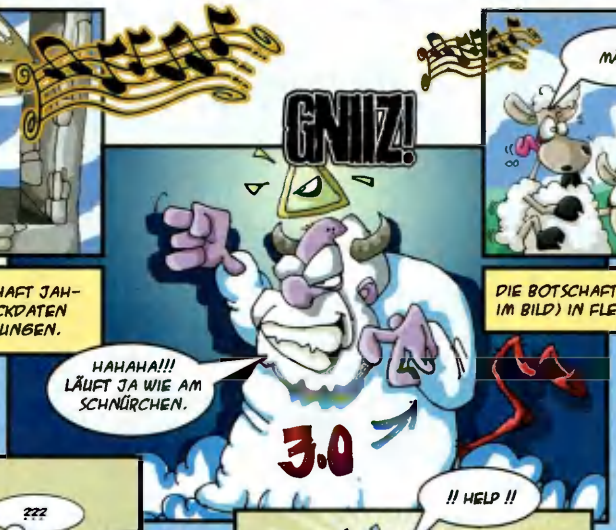
Äktschn Män VS G.O.T.T. 3.0

WAS BISHER GESCHAH: HERB S. BLOWJOB IST MIES, FIES, DIES UND DAS UND HAT EINE IA-WELTHERRSCHAFTSSOFTWARE PROGRAMMIERT, MIT DER ER DIE KRASS-KORREKT-KONKRETE PC ACTION UND ÄKTSCHN MÄN AUSLÖSCHEN WILL: G.O.T.T. 3.0. SEIN SEGEN BRINGENDER PLAN IM SCHNELLDURCHLAUF: MIT DER SOFTWARE VERWANDELT SICH HERB IN G.O.T.T. – DANN: AHMED ISCITÜRK GILT'S AUSZUSCHALTEN, WEIL DANN DIE REDAKTION ÜBER DEN VERLUST IHRES GÜNSTIG ERWORBENEN KÜMMELTÜRKEN SO WAS VON TRAURIG IST, DASS GAR NIX MEHR GEHT, BIGGE AUF DER STELLE ÄKTSCHN MÄN ENTLÄSST, DIESER ZUM SOZIALFALL, GAR UNTER DEN BRÜCKEN VON FIRTHBAY DAHINVEGETIEREN WIRD UND ÄKTSCHN TSCHUNJER ERGO INS WAISENHAUS KOMMT.

EIN SCHÖNER TRAUM, DEN HERB MIT EINEM GESCHENK AN ISCITÜRK VERWIRKLICHEN WILL. SO FLATTERT DEM TÜRKISCH STÄMMIGEN STÄMMIGEN TÜRKEN AUCH SCHON EINE PRAY-STATION® INKL. G.O.T.T. 3.0 AUF DEN SCHOSS. "KÜNSÜLE ÜST KÜCKE" IST DANN AUCH PRAKTISCH SEIN LETZTER GEDANKE, DENN SOFORT WIRD DER RER-MUFTI INS SPIELGESCHEHEN EINGESAUGT UND DORT VOM OBERINQUISITOR WÜRG DE TÜRK... ÄHM, SAGEN WIR MAL: FÜRSORGLICH BETREUT. DER REST SIND REINE FORMALIEN UND BEIM BARTE DES PROPHETEN: HERB SIEHT SICH SCHON IN EINER SCHÖNEREN ZUKUNFT IN EINER BESSEREN WELT. OB, WIE, WENN JA: WANN UND ÜBERHAUPT, DAS ENTNEHMEN SIE DEN AUFS SORGSAMSTE ZUSAMMENGESTELLTEN BILDERN IM ANSCHLUSS AN DIESE EINLEITENDEN ZEILEN.

EASYTÜRK HAT IN DER FOLTERHAFT JAHRELANG EIN LAMM MIT DEN ECKDATEN SEINER GEFANGENSCHAFT BESUNGEN.

DIE BOTSCHAFT IST DEM UNSCHULDIGEN TIER (RECHTS IM BILD) IN FLEISCH UND BLUT ÜBERGEGANGEN.



... UND IN WENIGEN SEKUNDEN WIRD ÄKTSCHN MÄN PERSÖNLICH DIE BOTSCHAFT BEIM ERSTEN BISS IN DIE LABENDE SPEISE AUS DEREN DNS ENTZIFFERN.

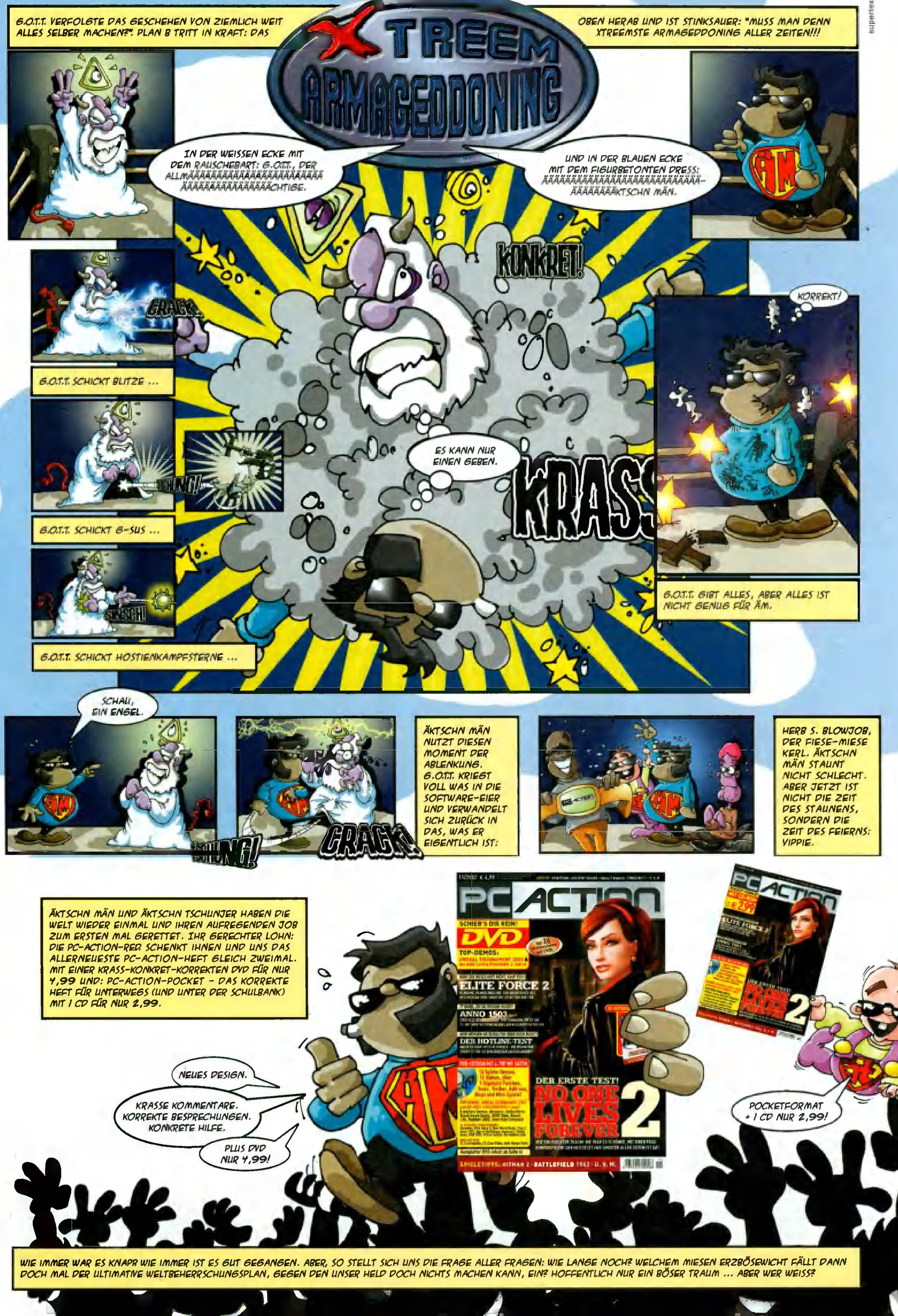
JETZT GILT ES NUR NOCH, DREI FRAGEN ZU KLÄREN: WIE GEHT'S ZUM TÜRKEN? WIE BLOWJOBS PLAN VEREITELN? UND WIE DIE KÜNDIGUNG RÜCKGÄNGIG MACHEN?

ÄKTSCHN MÄN MACHT WIE IMMER AUCH HIER INSTINKTIV ALLES RICHTIG: ER BESUCHT EINFACH DEN NÄCHSTBESTEN.

DIE LAUFENDE NASE IST VOLL ANSTECKEND UND FÜHRT UNSERE HELDEN SPORNSTREICHS ZUM VERMISSTEN REDAKTEUR.

DIE FOLGENDE BEFREIUNG LÄUFT SO HIMMLISCH FRIEDLICH AB, DASS WIR SIE UNSEREN LESERN AUF KEINEN FALL ZUMUTEN WOLLEN – UND KÖNNEN.

ALL DAS MACHT UNSEREN HELDEN SO WAS VON STUTZIG: WAR DIESE BEFREIUNG NICHT ETWAS ZU EASY? ODER LASSEN SICH TÜRKISCHE PC-ACTION-REDAKTEURE IMMER SO LEICHT BEFREIEN? ODER GEHT'S NUR BEI ISCITÜRK SO EASY? EGAL, IMMER DER NASE NACH UND RAUS AUS DIESEM ZUSTAND


G.O.T.T. VERFOLGTE DAS GESCHEHEN VON ZIEMLICH WEIT
OBEN HERAB UND IST STINKSAUER: "MUSS MAN DENN
ALLES SELBER MACHEN?". PLAN B TRITT IN KRAFT: DAS
XTREEMSTE ARMAGEDDONING ALLER ZEITEN!!!
XTREEM ARMAGEDDONING
IN DER WEISSEN ECKE MIT DEM RAUSCHEBART: G.O.T.T., DER ALLMÄÄÄACHTIGE.
UND IN DER BLAUEN ECKE MIT DEM FIGURBETONTEN DRESS: ÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄKTSCHN MÄN.
CRACK!
G.O.T.T. SCHICKT BLITZE ...
G.O.T.T. SCHICKT G-SUS ...
G.O.T.T. SCHICKT HOSTIENKAMPFSTERNE ...
KONKRET!
ES KANN NUR EINEN GEBEN.
KRASS
KORREKT!
G.O.T.T. GIBT ALLES, ABER ALLES IST NICHT GENUG FÜR ÄM.
SCHAU, EIN ENGEL.
CRACK!
ÄKTSCHN MÄN NUTZT DIESEN MOMENT DER ABLENKUNG. G.O.T.T. KRIEGT VOLL WAS IN DIE SOFTWARE-EIER UND VERWANDELT SICH ZURÜCK IN DAS, WAS ER EIGENTLICH IST:
HERB S. BLOWJOB, DER FIESE-MIESE KERL. ÄKTSCHN MÄN STAUNT NICHT SCHLECHT. ABER JETZT IST NICHT DIE ZEIT DES STAUNENS, SONDERN DIE ZEIT DES FEIERNS: YIPPIE.
ÄKTSCHN MÄN UND ÄKTSCHN TSCHUNJER HABEN DIE WELT WIEDER EINMAL UND IHREN AUFREGENDEN JOB ZUM ERSTEN MAL GERETTET. IHR GERECHTER LOHN: DIE PC-ACTION-RED. SCHENKT IHNEN UND UNS DAS ALLERNEUESTE PC-ACTION-HEFT GLEICH ZWEIMAL. MIT EINER KRASS-KONKRET-KORREKTEN DVD FÜR NUR 4,99 UND: PC-ACTION-POCKET - DAS KORREKTE HEFT FÜR UNTERWEGS (UND UNTER DER SCHULBANK) MIT 1 CD FÜR NUR 2,99.
PC ACTION
SCHIEB'S DIR REIN!
DVD
TOP-DEMOS:
ELITE FORCE 2
ANNO 1503
DER HOTLINE-TEST
DER ERSTE TEST!
NO ONE LIVES FOREVER 2
SPIELETIPPS: HITMAN 2 · BATTLEFIELD 1942 · U. V. M.
NEUES DESIGN.
KRASSE KOMMENTARE. KORREKTE BESPRECHUNGEN. KONKRETE HILFE.
PLUS DVD NUR 4,99!
POCKETFORMAT + 1 CD NUR 2,99!
WIE IMMER WAR ES KNAPP, WIE IMMER IST ES GUT GEGANGEN. ABER, SO STELLT SICH UNS DIE FRAGE ALLER FRAGEN: WIE LANGE NOCH? WELCHEM MIESEN ERZBÖSEWICHT FÄLLT DANN DOCH MAL DER ULTIMATIVE WELTBEHERRSCHUNGSPLAN, GEGEN DEN UNSER HELD DOCH NICHTS MACHEN KANN, EIN? HOFFENTLICH NUR EIN BÖSER TRAUM ... ABER WER WEISS?

PC-GAMES-DVD

VIDEO-SHOW

Aktuell
Aquanox 2: Revelation
Das PCG-Testcenter
Vorschau
Anstoß 4 vs. Fußballmanager 2003
James Bond 007: Nightfire
Praetorians
Testspielvideo Test
Age of Mythology
Need for Speed: Hot Pursuit 2
Test
Anno 1503
FIFA 2003
Iron Storm
No One Lives Forever 2
Rollercoaster Tycoon 2
Spiele-Ecke
Age of Mythology
Blitzkrieg
No One Lives Forever 2
Runaway
Sim City 4
Splinter Cell
Tiger Woods 2003
WIDESCREEN
Yager

PATCHES

America's Army Operations v1.30 von v1.2.1 (e)
Arx Fatalis v1.131 (dt.)
Battlefield 1942 v1.1 (e)
No One Lives Forever 2 v1.1 (e)
UT 2003 Editor Patch
UT 2003 Win98_Me Editor Patch
Warcraft 3 v1.03 e
Age of Wonders v1.2 (dt.)
Divine Divinity v1.32 von v1.29 (d)
Neverwinter Nights Updater v1.10 (e)
Neverwinter Nights v1.26 von v1.14 (d)
Neverwinter Nights v1.26 von v1.24 (d)
Operation Flashp. Resistance v1.85 Compatibility Patch
Operation Flashpoint Resistance v1.85
America's Army Operations Recon Map Add-on
Battle Realms Battle Pack 3
Battlefield 1942 Dedicated Server 1.1 (e)
C&C Renegade v1.034
Die Gilde v1.03b (dt.)
Die Gilde v1.03c (dt.)
Die Hard Nakatomi Plaza v1.02.3 (d)
Die Hard Nakatomi Plaza v1.04 (e)
Divine Divinity Hotfix 5
Neverwinter Nights v1.25 (e)
Neverwinter Nights v1.25 von v1.24 (e)
Tactical Ops v3.32 (e)
Team Factor v1.2 von v1.1 (e)
Warcraft 3 v1.02a (e)

TREIBER:

Windows 9x und Me:
Ati Control Panels 6.13.10.3027
Ati Radeon 7X00 Catalyt-Treiber 2.3
Ati Radeon 8500 Pro 4.13.01.9068
Ati Radeon 9700 Pro 4.13.01.9068
Nvidia 3D Stereo Treiber 30.82
Nvidia Detonator (TNT2 - Geforce4) 30.82
Nvidia Detonator (TNT2 - Geforce4) 40.72 Beta
PowerVR KYRO I_II Referenztreiber 1.06.16.0051
Sis Xabre Referenztreiber 3.06.55
Windows 2000 und XP:
Ati Control Panel 6.13.10.3027
Ati Radeon 7X00 6.13.01.9067
Ati Radeon 8500 Pro 6.13.10.6193
Ati Radeon 9700 Pro 6.13.10.6193
Nvidia 3D Stereo Treiber 30.82
Nvidia Detonator (TNT2 - Geforce4) 30.82
Nvidia Detonator (TNT2 - Geforce4) 40.72 Beta
PowerVR KYRO I_II Referenztreiber v1.06.16.0051 WinXP
Sis Xabre Referenztreiber 3.06.55

SPECIALS:

3D-Analyze 1.5.2
Acrobat Reader
America's Army Map Pack
America's Army Map Pack
CD-Bremse 1.23
DirectX 8.1b Win9x_Me/Win2k
DVD-Inlay als PDF-Datei
Partitionmagic 8.0 Demo
Rage3D Tweak 3.6
Refreshlock 2.02
Rivatuner 2.0 RC 12
Stronghold Add-on
TVTool 6.5
UT 2003 Dedicated Server v2107
UT-2003-Special: Maps, Skins, Mutatoren
WinDVD (Trial-Version)

EXKLUSIV-DEMO | AGE OF MYTHOLOGY

DVD & CD

Exklusiv bei PC Games unternehmen Sie einen Demo-Ausflug in die griechische Mythologie des **AoE 2**-Nachfolgers: Als Held Arkantos stellen Sie sich per Tutorial einem Zyklopen und bauen Ihre erste Siedlung auf. Anschließend machen Sie sich auf den Weg, um das sagenhafte Atlantis zu verteidigen. Zusätzlich gibt es Alfheim- und Midgard-Zufallskarten. Es darf bis zum dritten Zeitalter gespielt werden.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 450, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.000, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	556 MB
SPIELSTEUERUNG	
Taste	**Aktion**
Maus	Einheiten und Schaltflächen auswählen
Maus	Ziele auswählen

TOP DEMO | NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

DVD & CD

Deutlich schneller, als die Polizei erlaubt, sind Sie in **Need for Speed: Hot Pursuit 2** unterwegs: Während Sie sich an der Calypso Coast auf die rasante Tour gegen andere Luxus-Renner durchsetzen, kommen Ihnen die Gesetzeshüter nicht nur auf vier Rädern in die Quere, sondern bombardieren Sie sogar vom Hubschrauber aus. Sie selbst dürfen zwischen einem Ferrari 360 Spider und einem Porsche 911 wählen.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 450, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 800, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	137 MB
SPIELSTEUERUNG:	
Taste	**Aktion**
Maus	Beschleunigen
Maus	Bremsen/Rückwärtsgang
Maus	Nach links lenken
Maus	Nach rechts lenken

DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN (MP)

DVD & Abo-CD

Jetzt wird's heiß! In der Multiplayer-Demo zu Novalogics neuem Ego-Shooter **Black Hawk Down** verschlägt es Sie als US-Soldat direkt in den Wüstenstaat Somalia. Insgesamt haben es drei Karten in die Demo geschafft, die Sie im Netzwerk oder online über Novaworld ausgiebig zocken dürfen. Vor allem die Grafik gefällt auf Anhieb. Hierbei handelt es sich um die verbesserte Engine aus **Comanche 4**.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 800, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.200, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	110 MB
SPIELSTEUERUNG:	
Taste	**Aktion**
W/D	Vorwärts/rückwärts
A/S	Nach links/nach rechts
Maus	Waffe abfeuern
Maus	Zielfernrohr

DVD-ROM

Demos | Videos | Patches | Tools & Treiber | Shareware

ARCHANGEL

DVD & Abo-CD

Als Michael, Ihre Spielfigur im 3D-Action-Adventure **Archangel**, in einem mittelalterlichen Kloster aufwacht, weiß er zunächst nur, dass er nichts weiß. Die Mönche erklären ihm jedoch bald, wer er ist, und bringen ihm bei, wie man springt, sich duckt, anschleicht und wie man sich mit dem Zauberschwert durchschlägt. Anschließend geht es auf die Suche nach einem verfluchten Dorf und einem geheimnisvollen Stein ...

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 450, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.000, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	139 MB
SPIELSTEUERUNG:	
Taste	**Aktion**
W/S	Vorwärts/rückwärts bewegen
A/D	Nach links/rechts ausweichen
F/Leertaste	Angreifen/springen
C	Benutzen/aufheben
Alt halten	Ducken

WWE RAW

DVD & Abo-CD

Für die Wrestlingfans unter unseren Lesern haben wir diesen Monat ein ganz besonderes Schmankerl. Nämlich die spielbare Demoversion zu THQs **WWE Raw**. Mit Gamepad oder per Tastatur lassen Sie Ihren Catcher im Ring „Back Breakers", „Drop Kicks" oder „Choke Slams" durchführen. Zwei Charaktere stehen Ihnen hierfür zur Auswahl. Hals- und Beinbruch!

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 500, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 800, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	100 MB
SPIELSTEUERUNG:	

Das Spiel wird am besten mit dem Gamepad gespielt.

TOP-DEMO | FIFA 2003

DVD & CD

Alle Jahre wieder ... finden sich die Fußballteams der Welt auf den Plätzen einer neuen **FIFA**-Simulation von EA Sports ein – ob sich ein Kauf in diesem Jahr lohnt? Wem unser großer Test in dieser Ausgabe noch nicht reicht, der kann in dieser spielbaren Demoversion schon einmal wahlweise die Mannen von Real Madrid oder Arsenal London zum Sieg führen. Die Spielzeit wurde gegenüber der Vollversion eingeschränkt.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 350, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 750, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	31,8 MB
SPIELSTEUERUNG:	
Taste	**Aktion**
Pfeiltasten	Ausgewählten Spieler bewegen
A, W, S	Passspiel
E	Sprinten
D	Schuss
S	Spieler wechseln

SPECIAL NUR AUF DVD | UNREAL TOURNAMENT 2003

DVD

Infogrames' Multiplayer-Shooter ist der erwartet große, neue Impuls vor die Onlinespieler-Community geworden. Ein Indiz dafür sind die vielen bereits angekündigten Modifikationen und Fan-Add-ons. Ganze Arbeit haben schon die „Mapper" und „Skinner" geleistet. Deshalb haben wir eine Auswahl der wichtigsten neuen Karten und Charakter-Texturen mit auf die DVD gepackt. Als besonderes Extra gibt es dazu die 230 MB große Server-Software mit Dokumentation und die neuesten Patches.

MAPS:	SKINS:	SERVERSOFTWARE:
Asbestos101	Batman	Unreal Tournament
DeadSimple 2003	Chuckbreaker	2003 dedicated
DM-Curse3	FleshArmor	server v2107 mit
DM-Jewel_b	Gage	Installations-Doku-
DM-WTF-Sewer	Krujin	mentation.
ForsakkenSky2003	Sophia-Skin	
xONE	Miss Whenday	**UPDATES:**
Zenfist	... und viele mehr	UT 2003 Editor Patch
Face Off Karma		UT 2003 Win98_ME
... und viele mehr		Editor Patch

TOP-10-DEMOS

PLATZ	
1	Age of Mythology
2	FIFA 2003
3	Need For Speed: Hot Pursuit 2
4	Haegemonia
5	Delta Force Black Hawk Down
6	Project Nomads
7	Archangel
8	WWE Raw
9	MoralMinus
10	Recharge

CD/DVD

Demos | Videos | Patches | Tools & Treiber

TOP-DEMO | HAEGEMONIA

DVD & Abo-CD

Haegemonia versetzt Sie ins Jahr 2104 – und mitten in einen Unabhängigkeitskrieg zwischen der Erde und dem kolonisierten Mars. Wie sich das 3D-Echtzeit-Strategical spielt, dürfen Sie hier anhand der ersten Episode der Mars-Kampagne ausprobieren. Ihre Aufgabe ist es, gegnerische Handelsschiffe aufzuhalten, die Basen nahe beim Jupiter zu erreichen versuchen. Multiplayer-Spiel wird ebenfalls unterstützt.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 600, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.200, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	DirectX 8.1
HD:	241 MB
SPIELSTEUERUNG:	
Taste	Aktion
O	Objekte/Schaltflächen auswählen
R	Ziel festlegen
Mausbewegung	Ausgangspunkt durch den Raum bewegen
Mausbewegung +	Perspektive verändern

RECHARGE

DVD & CD

In unserer Demoversion zu diesem horizontal scrollenden Ballerspiel erwarten Sie zweieinhalb Levels, die Ihre Reaktionen aufs Äußerste fordern. Vergessen Sie nicht, die Waffen-Upgrades einzusammeln. Denn ohne diese sind Sie selbst beim einfachsten der drei Schwierigkeitsgrade unter Garantie auf verlorenem Posten. Gespielt wird **Recharge: The Battle for Freedom!** übrigens ausschließlich mit der Maus.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 133, 32 MB RAM
Empfohlen:	CPU 600, 64 MB RAM
3D-Unterstützung:	DirectDraw
HD:	19 MB
SPIELSTEUERUNG:	
Taste	Aktion
Maus	Schiff steuern
	Laserfeuer
	Protonen-Torpedo

PROJECT NOMADS

DVD & Abo-CD

3D-Action, Strategie, Adventure – drei Wünsche auf einmal. Kein Problem für **Project Nomads**: Als Abenteurer zwischen fliegenden Inseln werden Sie von den Schiffen der „Wächter" überrascht und legen eine Bruchlandung auf einem der Felsmassive hin. Dort treffen Sie auf den geisterhaften „Baumeister" – mit ihm zusammen rüsten Sie Ihre Insel zum Schlachtschiff auf und ziehen gegen die Wächter in den Kampf ...

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 450, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.000, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	209 MB
SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
/↑/↓	Vorwärts/rückwärts bewegen
/←/→	Nach links/rechts bewegen
	Auswählen, schießen
	Springen

PC-GAMES-CD-ROM

DEMOS

Age of Mythology
Archangel (nur Abo-CD)
Delta Force Black Hawk Down (nur Abo-CD)
FIFA 2003
Haegemonia (nur Abo-CD)
MoralMinus
Need For Speed: Hot Pursuit 2
Project Nomads (nur Abo-CD)
Recharge
WWE Raw (nur Abo-CD)

VIDEOS

Aquanox 2: Revelation
Das PCG-Testcenter

Test

Age of Mythology
Anno 1503 (nur Abo-CD)
FIFA 2003 (nur Abo-CD)
Iron Storm (nur Abo-CD)
Need for Speed: Hot Pursuit 2 (nur Abo-CD)
No One Lives Forever 2
Rollercoaster Tycoon 2

Vorschau

Anstoß 4 vs. Fußballmanager 2003
James Bond 007: Nightfire
Praetorians (nur Abo-CD)

PATCHES & TREIBER

America's Army Operations v1.30 von v1.2.1 (e)
Arx Fatalis v1.131 (dt.)
Battlefield 1942 v1.1 (e)
No One Lives Forever 2 v1.1 (e)
UT 2003 Editor Patch
UT 2003 Win98_Me Editor Patch
Warcraft 3 v1.03 e
Age of Wonders v1.2 (dt.) (nur Abo-CD)
Divine Divinity v1.32 von v1.29 (d) (nur Abo-CD)
Neverwinter Nights Updater v1.10 (e) (nur Abo-CD)
Neverwinter Nights v1.26 von v1.14 (d) (nur Abo-CD)
Neverwinter Nights v1.26 von v1.24 (d) (nur Abo-CD)
Op. Flash. Resist. v1.85 Compatibility Patch (nur Abo-CD)
Operation Flashpoint Resistance v1.85 (nur Abo-CD)

WINDOWS 9X UND ME:

Ati Radeon 8500 Pro 4.13.01.9068
Nvidia Detonator (TNT2 - Geforce4) 40.72 Beta

WINDOWS 2000 UND XP:

Ati Radeon 8500 Pro 4.13.01.9068
Nvidia Detonator (TNT2 - Geforce4) 40.72 Beta

MORALMINUS

DVD & CD

Langweile in der Mittagspause? Dann installieren Sie doch mal die Demo zu **MoralMinus**. In diesem klassischen Ballerspiel schießen Sie Horden von Alienschiffen ab. Je schneller Sie sind, desto mehr Punkte werden Ihrem Konto gutgeschrieben. Die Demoversion umfasst einen Level und drei Waffensysteme. Die Vollversion können Sie im Internet unter www.akatora.com für € 17,50 herunterladen.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 333, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 600, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	34 MB
SPIELSTEUERUNG:	
Taste	Aktion
/↑/↓	Vorwärts/rückwärts bewegen
/←/→	Nach links/rechts bewegen
	Geradeaus feuern
	Diagonal feuern
	Laser abfeuern

Umtauschcoupon

Name Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

Nr. der Ausgabe:

☐ PCG-Heft-CD

* Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich.

Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation Dr.-Mack-Str. 77 90762 Fürth

Netzwerk-Hardware zu gewinnen

Router, Switches und Netzwerkkarten – **in diesem Monat verlosen wir 40 edle Hardware-Highlights.**

PC Games verlost in diesem Monat in Kooperation mit Devolo modernste DSL-Router, Netzwerkkits und Switches – in einem Gesamtwert von knapp **2.900 Euro**. Wie Sie an unserem Gewinnspiel teilnehmen können? Einfach den umseitigen Feedback-Teilnahmebogen ausfüllen und einschicken. Wir drücken Ihnen die Daumen!

Die Preise:

10x Devolo Microlink LAN Router (je 150 Euro)

LAN-Router, Firewall und Switch in einem! Mit dem Gerät können Sie sich einen ADSL-Internetzugang mit bis zu vier PCs teilen und ihn dabei gleichzeitig durch die Firewall absichern – einfacher geht es kaum.

10x Devolo Microlink LAN Switch (je 80 Euro)

Der hochwertige 8-Port-Ethernet Switch verteilt die verfügbare Bandbreite nicht über alle acht Anschlüsse, sondern stellt 10/100 MBit für jeden Netzwerkanschluss zur Verfügung. Der achte Port dient außerdem als Uplink für andere Switches.

10x Devolo Microlink PCI LAN Kit (je 40 Euro)

Neben den zwei 10/100-MBit-Netzwerkkarten im PCI-Format bekommen Sie natürlich ein Netzwerkkabel sowie Treiber für alle Windows-Betriebssysteme der letzten fünf Jahre. Einfacher kann man PCs nicht vernetzen.

10x Devolo Microlink LAN PCI (je 20 Euro)

Diese interne 10/100-MBit-Netzwerkkarte bringt Sie mit bis zu 100 MBit/s ins lokale Netzwerk. Einfach in den PCI-Slot stecken, festschrauben und per Netzwerkkabel mit einem Hub, Switch oder anderem PC verbinden – et voilà.

Devolo = Elsa?

Bisher wurden mehr als fünf Millionen Microlink-Modems verkauft. Sie stehen für höchstes Qualitätsniveau und beste Leistungswerte. Der Name „Microlink" ist eine ehemalige Marke der Elsa AG, die nach der Insolvenz am 1. Mai 2002 von der Devolo AG übernommen wurde. Das Team aus ehemaligen Elsa-Mitarbeitern führt nun die hohe Qualität der Microlink-Produkte auch im Netzwerk-Bereich weiter.

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Devolo und der COMPUTEC MEDIA AG.
- Einsendeschluss ist der 20. November 2002.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden.
- Ihre Angaben dienen PC Games zur Erstellung der Rubrik „Feedback" und werden garantiert nicht an Dritte weitergegeben.
- Die Preise werden unter allen Teilnehmern ausgelost. Die Antworten haben in keinem Fall Auswirkungen auf Ihre Gewinnchancen.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Nur ausreichend frankierte Sendungen nehmen an der Verlosung teil.

Schicken Sie den ausgefüllten Fragebogen an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Feedback
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

ZU IHRER PERSON

Wie alt sind Sie?
- ☐ Bis 16 Jahre
- ☐ 17 bis 20 Jahre
- ☐ 21 bis 29 Jahre
- ☐ 30 bis 39 Jahre
- ☐ 40 Jahre und älter

Ihr Beruf?
- ☐ Schüler
- ☐ Auszubildender
- ☐ Student ☐ Angestellter
- ☐ Leitender Angestellter
- ☐ Beamter ☐ Sonstiges

Name: _____

Vorname: _____

Anschrift: _____

Den Fragebogen finden Sie auch zum komfortablen Ausfüllen und Ankreuzen auf www.pcgames.de.

Ich möchte folgendes Spiel bewerten (bitte ankreuzen):
- ☐ UT 2003
- ☐ Anno 1503
- ☐ Icewind Dale 2
- ☐ FIFA 2003

Bitte bewerten Sie folgende Aspekte mit Schulnoten:

Grafik (Spielwelt, Effekte)
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Animationen
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Musik
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Soundeffekte
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Kommentare/Sprachausgabe
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Steuerung
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Innovationen
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Einsteigerfreundlichkeit
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Langzeitmotivation
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Mehrspielermodus
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6
☐ Nicht ausprobiert

Welche ähnlichen Spiele haben Sie bereits gespielt?
1. _____
2. _____
3. _____

Was hat Ihnen an diesem Spiel besonders gut gefallen?
1. _____
2. _____
3. _____

Was hat Ihnen an diesem Spiel weniger oder überhaupt nicht gefallen?
1. _____
2. _____
3. _____

Was würden Sie sich für den Nachfolger wünschen?
1. _____
2. _____
3. _____

Können Sie dieses Spiel weiterempfehlen?
- ☐ Ja
- ☐ Nein

Was wollten Sie schon immer den Hersteller des Spiels fragen?
_____

Ihr ganz persönlicher Kommentar zum Spiel (sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor, bei Platzmangel benutzen Sie bitte ein Extrablatt):
_____

Welches Spiel spielen Sie derzeit am liebsten?
_____

Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten?
_____

Für welches Spiel wünschen Sie sich Tipps & Tricks?
_____

Von welchem Designer/Entwicklerteam würden Sie gern ein Interview lesen?
_____

Für welche Genres interessieren Sie sich? (Mehrfachnennungen möglich)
- ☐ Aufbau-Strategie
- ☐ Wirtschaftssimulation
- ☐ Echtzeit-Strategie
- ☐ Taktikspiele
- ☐ Runden-Strategie
- ☐ Ego-Shooter
- ☐ Taktik-Shooter
- ☐ Sci-Fi-Action
- ☐ Action-Adventures
- ☐ Militärische Simulationen
- ☐ Geschicklichkeit
- ☐ Adventures
- ☐ Rollenspiele
- ☐ Action-Rollenspiele
- ☐ Online-Rollenspiele
- ☐ Fußball-Spiele
- ☐ American Sports
- ☐ Sport-Simulationen
- ☐ Motorsport
- ☐ Fun-Sports & Rennspiele

☐ **Ja, ich möchte zusätzlich eines von zehn Spielepaketen gewinnen und nehme daher an der ADward-Wahl teil. Diese Anzeige hat mir in der aktuellen Ausgabe am besten gefallen:**

Motiv: _____

Inserent: _____

Seite: _____

Mit der Einsendung dieses Fragebogens bestätige ich, dass ich weder für den Entwickler noch für den Publisher des getesteten Spiels in irgendeiner Weise tätig bin oder war. Ich bestätige außerdem, dass es sich beim getesteten Spiel um ein ordnungsgemäß erworbenes Original handelt.

Name: .....

Vorname: .....

Adresse: .....

Telefon: .....

Beruf: .....

Alter: .....

E-Mail: .....

Ajuntament de Barcelona

LIVE AUS BARCELONA
MTV EMAs 2002
am 14.11.02 um 21 Uhr

VOTA

:WÄHLE

DEINE STIMME ZÄHLT

everybody votes

mtv.de/ema oder sms* an 82005 mit Text "EMA"

* € 0,49 pro sms

MTV MUSIC TELEVISION

europe music awards 2002 barcelona

sponsored by

D&G DOLCE & GABBANA
dolcegabbana.it

vodafone live!
vodafone.com

Foot Locker
footlocker-europe.com

AMERICAN EXPRESS
www.americanexpress.com/global

Medienpartner

TV SPIELFILM

BRAVO

BAYERN 3

Leser fragen, PC Games antwortet

Heiß auf Eis?

Betreff: Test NHL 2003

Leider gibt es einen Fehler auf Seite 121. Bei Bild 6 heißt es: „Da kann Calgarys Torhüter nur noch große Augen machen." Es handelt sich hierbei aber um den Torwart der Detroit Red Wings, wie man am Trikotzeichen (Rad mit Flügel) erkennen kann.

DIRK SCHLISCHKA

Kapitaler Fehler – Sie haben natürlich Recht. Um das zu erkennen, muss man wirklich kein Eishockey-Experte sein. Autor Gebauer wurde zum Auswendiglernen sämtlicher NHL-Spielerstatistiken der Jahre 1990 bis 2002 verdonnert.

*Woher bekomme ich **NHL 2003** für den PC? Ich hab den Bericht über **NHL 2003** gelesen und die Demo von der aktuellen Ausgabe gespielt – da wollte ich es sofort haben! Ich war jetzt schon in zig Geschäften, doch keines hatte es. Meistens wurde mir gesagt: „EA liefert schon lange keine NHL-Spiele mehr – es gibt nur noch das, was Sie hier sehen." Und das waren dann Spiele wie der **Fußballmanager** und **Madden**, aber die will ich nicht! Ich bin völlig verzweifelt. Vielleicht könnt ihr mir sagen, wo ich das herbekomme.*

BJÖRN, PER E-MAIL

Unser Tipp: Schleunigst das Geschäft wechseln – der Verkäufer liest offenbar ein anderes Magazin als PC Games. Im Ernst: Selbstverständlich bringt Electronic Arts in diesem und auch in den nächsten Jahren NHL-Eishockey-Simulationen auf den Markt. Zwar wurde die Veröffentlichung von **NHL 2003** auf den 25. Oktober verschoben, seit diesem Zeitpunkt ist das Spiel jedoch überall im Handel erhältlich.

Papparazzi

Betreff: Screenshots in PC Games

Ich find die Screenshots, die ihr in euren Tests immer habt, echt super! Wie macht ihr das, habt ihr dazu ein Programm, das im Hintergrund läuft?

STEFFEN, PER E-MAIL

Viele Spiele haben eine eingebaute Screenshot-Funktion, die wir nutzen. Andernfalls greifen wir auf das Programm HyperSnapDX zurück. Eine Shareware-version kann man sich unter http://www.hyperionics.com herunterladen.

UT 2003

Betreff: Test und Demo zu Unreal Tournament 2003

*Man kommt nachmittags von der Schule, schaut in seinen Briefkasten und ist zum x-ten Mal froh, dass man die PC Games abonniert hat. Und wieso? **UT 2003**! Man könnte Infogrames nicht oft genug sagen, wie richtig es war, die Demo PC Games zukommen zu lassen. Mit mir hat das Spiel mindestens einen Käufer, der durch die Demo auf das Spiel aufmerksam geworden ist, mehr. Aber nun ist schon Schluss. Ich muss wieder „You have won the match!" hören.*

MICHAEL SCHULZ, PER E-MAIL

*Ich habe mir das Spiel **Unreal Tournament 2003** gekauft, da ich schon viele Berichte und Videos von euch gelesen und gesehen habe. Als ich das Spiel spielte, war es zum Teil ganz anders als in euren Berichten. Zum Beispiel gibt es im Einzelspieler-Modus nicht die Möglichkeit, neue Kämpfer zu kaufen, die sich nach einem gewonnenen Match verbessern. Man kann nur Kämpfer entlassen, wenn sich einer meinem Team anschließen möchte. Allgemein fehlt das Ligaspiel, worauf ich mich am meisten gefreut habe. Im Optionen-Menü kann man zudem die Framerate nicht einstellen. Wieso wurden die ganzen Sachen wieder rausgenommen?*

BENJAMIN BAKALLA, PER E-MAIL

Epic hat den Teammanagement-Modus, den wir in unseren Preview- und Test-Versionen noch spielen durften, in letzter Minute auf einen rudimentären Spielertausch während der Ladder-Spiele zusammengestrichen. Über die genauen Gründe für diese Maßnahme können wir nur mutmaßen – vermutlich wäre es sonst zu weiteren Terminverschiebungen gekommen. Das Teammanagement ist auch in der US-Version nicht enthalten.

*Ich wollte mir eigentlich **UT 2003** kaufen. Aber als ich euren Test darüber gelesen habe, war ich mir nicht sicher, ab wie viel Jahren es freigegeben ist. Denn ihr habt geschrieben, es sei ab 18 Jahren, allerdings habt ihr nicht euer „Ab 18"-Icon abgedruckt.*

MAXI TREFFER, PER E-MAIL

Ursprünglich sollte **UT 2003** eine „Ab 18"-Empfehlung erhalten. Nachträglich wurde dies aufgrund der Änderungen in der deutschen Version auf „Ab 16" korrigiert. Das ist auch der Grund, warum zunächst die Versionen mit den roten USK-18-Stickern ausgeliefert wurden; inzwischen sind nur noch die 16er-**UT 2003**-Spiele erhältlich. Inhaltlich sind beide Fassungen völlig identisch.

Accolade

Betreff: Was ist eigentlich mit...?

Erstmal Kompliment für die tolle Zeitung! Meine Frage: Wie kann ich Kontakt mit Accolade aufnehmen? Den Entwicklern von den legendären

THEY WERE HEROES Bereits in Ausgabe 05/00 hatte ein PC-Games-Leser die Idee zu einem Multiplayer-Schlachtfeld à la Battlefield 1942.

PROBEFAHRT Spiele wie Winter Games, Summer Games und Test Drive (hier: Version 4) machten Accolade in den 90ern berühmt.

Winter Games. Ich habe sie übers Internet nicht gefunden!

MARTIN, PER E-MAIL

Accolade wurde bereits vor mehreren Jahren vom französischen Spielegiganten Infogrames (**UT 2003, Grand Prix 4, Rollercoaster Tycoon 2**) aufgekauft. Die legendäre Firma, die mit **Winter Games** und **Test Drive** in den 90er-Jahren einige der populärsten Spiele produzierte, existiert nicht mehr – genauso wenig wie die Marke Accolade. Die Titel sind nur noch secondhand bei Online-Auktionshäusern und Sammlern zu bekommen.

Age of Mythology

Betreff: Vorschau AoM

*Wie kann es sein, dass in anderen Magazinen schon Tests zu **Age of Mythology** zu lesen sind, bei euch hingegen nur ein Preview?*

ANDREAS, PER E-MAIL

Microsoft hat allen Redaktionen eine Version mit 15 kompletten Missionen des Echtzeit-Strategiespiels zur Verfügung gestellt (die Verkaufsfassung enthält 36 Szenarien). Wir hielten diese Version noch nicht für testfähig und haben lieber das „richtige" – vollständige – **Age of Mythology** abgewartet. Im Übrigen bekommt PC Games sehr oft Muster für „Exklusiv-Tests" angeboten, die wir aus Gründen der Glaubwürdigkeit und Seriosität regelmäßig ablehnen. Was denken Sie darüber – halten Sie Exklusiv-Tests oder Tests von Spielen mit eingeschränktem Funktionsumfang prinzipiell für akzeptabel?

Rabeneltern

Betreff: Vorschau Raven Shield

*Ich mein, ich kann mich ja auch irren, aber in Ausgabe 10/02 steht, dass in der nächsten ein **Raven Shield**-Test drin sein soll. Jetzt frag ich mich: Wo isser denn? Ist da irgendwas verschoben worden oder was ist da los?*

WOLFGANG ZWICKEL, PER E-MAIL

Anfang September wurde bekannt, dass die Entwicklungs-Kapazitäten von **Tom Clancy's Raven Shield** größtenteils auf **Tom Clancy's Splinter Cell** umgeleitet wurden, um das Spionage-Spiel noch vor Weihnachten auf den Markt bringen zu können. **Raven Shield** folgt im Februar 2003.

CS vs. NWO vs. BF 1942

Betreff: Bester Multiplayer-Shooter

*Ich würde gerne Ihre Frage („**Counter-Strike**? Was ist das?") in der PCG 11/2002 auf Seite 97 beantworten. Es ist DAS beliebteste Online-Spiel, das es zurzeit gibt! Und daran wird auch **Battlefield 1942** nicht viel ändern PUNKT AUSRUFUNGSZEICHEN. Ich hoffe, ich konnte Ihre „Wissenslücke" mit meiner Antwort füllen. Und nein, **New World Order** wird **CS** nicht als Genre-Referenz verdrängen! Und zwar wegen der Rollenspielelemente. Viele wollen online spielen und Spaß haben und nicht erst einen „Recken" erschaffen und verbessern müssen, bevor sie mal drei Frags bekommen.*

MICHAEL JENET AUS FRIESOYTHE/MARKHAUSEN

Ist es nicht begrüßenswert, wenn **Counter-Strike** nach all den Jahren zumindest ein bisschen Konkurrenz bekommt? Der riesige Erfolg von **Battlefield 1942** zeigt, dass viele Online-Spieler auf der Suche nach Alternativen fündig geworden sind.

*Sicher erinnern Sie sich noch: In einer PC Games der vergangenen Jahre gab es ein Special „Profi-Spiele-Designer bewertet Leser-Ideen" (oder so ähnlich). Eine Idee war es, ein gigantisches Online-Schlachtfeld zu schaffen, auf dem gleichzeitig Fußsoldaten, Fahrzeuge und Flugzeuge gegeneinander kämpfen. Damals sagte der Designer, das sei aufgrund der riesigen Distanzen technisch nicht möglich. In **Battlefield 1942** wurde doch genau diese Idee umgesetzt! Die Kämpfe finden eben vor dem Hintergrund des 2. Weltkriegs und nicht in einer Sci-Fi-Umgebung (wie damals vorgeschlagen) statt.*

FREDERIK DARGEL, PER E-MAIL

„Die Idee, Bodeneinheiten durch Kampfflugzeuge zu ergänzen, wird wegen der unterschiedlichen Reichweiten zu Problemen führen. (...) Ein Kampfflugzeug ist aber recht schnell an der gesamten Infanterie vorübergeflogen." Diese Einschätzung stammt aus einem Kommentar von Bernd Lehahn, Entwickler des Weltraum-Actionspiels **X: Beyond the Frontier**, der eine entsprechende Leser-Idee vor über zweieinhalb Jahren in Ausgabe 05/2000 bewertet hat. In **Battlefield 1942** wurde genau diese Idee in die Tat umgesetzt. Wir gehen davon aus, dass noch mehr Spiele in dieser Art folgen werden.

Wir freuen uns auf Ihre Briefe und E-Mails – schreiben Sie bitte an:
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Leserbriefe, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.
E-Mail: leserbrief@pcgames.de oder **chefredaktion@pcgames.de**. Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor. Beteiligen Sie sich auch an den Diskussionen in den PC-Games-Foren unter www.pcgames.de!

MMER ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT

Nächtelang grübelte ich über eines der letzten Mysterien der Neuzeit. Warum ist ausgerechnet der Computer an sich männlichen Geschlechts?

Seit langem frage ich mich, warum der Computer in unserem Sprachraum ausgerechnet männlich sein soll. Optisch gesehen mag das stimmen. Der PC an sich ist kantig, farblos und von eher langweiligem Äußeren. Zudem ist er schwer, laut und unhandlich. Aber wir wollen uns hier nicht in oberflächlichen Betrachtungen ergehen. Auch geht es hier nicht um Notebooks, die – geschlechtsspezifisch gesehen – wohl eher so eine Art Zwitterwesen darstellen. Insgeheim hege ich die Theorie, dass Computer weiblichen Geschlechts sind. Angefangen hat alles mit der Erkenntnis, dass man einem PC unzählig viele, bisweilen sogar wohlüberlegte Dinge anvertrauen kann, diese aber unweigerlich verschwunden sind, wenn man nicht ausdrücklich auf einer Speicherung besteht. Und selbst dann sollte man sich nie allzu sicher sein. Aber wehe, man macht den allerkleinsten Fehler. Er wird für alle Zeiten in unerforschlichen Untiefen eines Langzeitgedächtnisses gespeichert, um fortan immer wieder gegen einen verwendet zu werden. Und Hand aufs Herz – wer von uns versteht einen Computer wirklich? Die Tatsache, dass, wenn man sich erstmal einen PC zugelegt hat, man unweigerlich darauf kommt, dass man einen besseren hätte haben können, wenn man ein wenig länger gewartet hätte, erwähne ich jetzt wegen eines funktionierenden Selbsterhaltungstriebes lieber nicht. Der gebietet mir nämlich zu sagen, dass meinem Leben ohne Computer etwas ganz Entscheidendes fehlen und ich meine Tage sinnlos und einsam vor dem Fernseher vertrödeln würde.

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG / PC Games
Dr.-Mack-Strasse 77
90762 Fürth

Haltung

Tach Rossi!!!

Wie wir ja wissen, bist du ein sehr lustiger Mensch. Gehst du mit deinen Kollegen auch so um?

Ich habe gerade wieder mal ein neues Spiel gekauft und war total begeistert. Nachdem ich dann mit der Kampagne kurz vor dem Ende war, kam ich wie üblich mal wieder nicht weiter. Um dieses Problem zu lösen, brauchte ich eine PC Games, sechs Cheats, fünf Versuche, einige Aufmunterungen und fünf Stunden. Da ich weiß, wie sehr man ausrasten kann, stelle ich mir manchmal die Frage, wie ist es wohl bei euch aussieht? Rennen in der Redaktion nur dem Nervenzusammenbruch nahe Personen rum, die verzweifelt auf Tastaturen einschlagen? Oder hält es sich in Grenzen? Ich hoffe, du kannst es mir beantworten. Dann wüsste ich wenigstens, dass ich nicht alleine auf dieser Welt bin!

MACH WEITER SO: FABIAN AUS RECKLINGHAUSEN

Ich muss dich leider enttäuschen. Im richtigen Leben bin ich ein stiller, schweigsamer Mensch. Bei meinen Kollegen bin ich wegen meiner üblen Laune und der Tendenz, über Kafkas Weltanschauung zu philosophieren, berüchtigt. Privat machte ich meine letzte humorige Bemerkung 1997 bei einem Krankenhausbesuch. Nun aber zu deiner eigentlichen Frage: Bei uns rennen nur sehr selten Menschen herum. Hier wird nicht mal gerannt, wenn es Feueralarm gibt. Fassung, Gelassenheit und Nervenstärke sind Grundvoraussetzungen, um als Redakteur bei uns arbeiten zu können. Unsere Tipps&Tricks-Jungs erstellen ihre Komplettlösungen mit guter, altmodischer Schwerarbeit. Fremde Hilfe wird da nicht benötigt. Es herrscht eine Atmosphäre geordneter Geschäftigkeit, die nur ganz selten durch hohe, spitze Schreie unterbrochen wird.

Berufsfrage

Hey Rainer,

ich frage mich schon seit einiger Zeit, wie du eigentlich an deinen Job in einem PC-Spiele-Magazin gekommen bist? Ich mein, klar, eine Überportion Sarkasmus hat schon so manchen in die verrücktesten Situationen gebracht, aber in die Redaktion eines PC-Magazins? Es ist auch für jeden verständlich, dass du dir den Stress und die viele Arbeit ersparen wolltest, die mit einer eigens von dir herausgegebenen Zeitschrift verbunden wären, aber hätte es nicht auch andere Alternativen für dich geben können?

HAERIS

Habe ich nicht schon einmal erwähnt, wie ich zu diesem Job gekommen bin? Durch simplen Zufall, wie es halt oft so ist. Ich arbeitete vorher in einem Computerladen und lernte dort zum richtigen Zeitpunkt die richtigen Leute kennen. Mein Sarkasmus hat mich übrigens auch bisweilen ganz woanders hingebracht, doch das ist eine andere Geschichte, an der mein Anwalt die alleinigen Rechte hat. Bei einer eigenen Zeitschrift wäre es nicht einmal der Stress, den ich scheuen würde, sondern viel, viel mehr die Kosten. In diesem Fall verursachen sie zum Glück der Geschäftsleitung ein blühendes Magengeschwür. Ob es andere Alternativen für mich gegeben hätte, wurde bisher nicht ausführlich mit dem Arbeitsamt erörtert – mein Steuerberater verneint an dieser Stelle.

Kostenfrage

Hi lieber Rossi,

ich hab die Frage, ob du eine Ahnung hast, wo man schnell Geld verdienen kann? Ich habe einen „aufgetunten" 486er und lebe nur in einer kleinen Stadt namens Freising, wo es nichts gibt, wo man Kohle verdienen könnte. Ich flehe dich an, gib mir bitte einen ordentlichen Tipp. Ich frage mich eigentlich, wie du es anstellst, trotz deines gehalts und steigender Benzinpreise immer noch mit deinem Motorrad zu fahren (und ich denke, es ist nicht sehr umweltfreundlich in Sachen Benzinverbrauch).

ALESSANDRO

PC Games-Leser des Monats

Dass der Genuss von Alkohol weibliche Hormone erzeugt und jung hält, demonstriert hier eindrucksvoll Herr B. (52), der im Chat „Fetteratte" genannt werden möchte. Das Foto zeigt ihn anlässlich der Feierlichkeiten zur Taufe seines Enkels.

Top-Games

über 10 Jahre Erfahrung im Hard- und Software- Versandhandel

Stoll
www.stoll-games.de

vorläufiger Packshot!

€ 45,-

ab 29.11.2002

€ 44,-

dt., ab 29.11.2002

€ 69,-

jetzt vorbestellen

Age of Mythology, Collectors Edition, PC CD-ROM, ab 14. Nov.

bitte erfragen Sie stets unsere Tagespreise!

Spiele-Highlights

€ 29,-

Expansion Set, PC CD-ROM, dt.

€ 44,-

ROM, dt.

€ 45,-

2003, PC CD-ROM, dt.

€ 45,-

dt., ab 15.11.2002

€ 55,-

PlayStation2, dt., ab 8.11.2002

€ 54,-

Nightfire, Game Cube, dt., ab 29.11.2002

PC:		PS 2:	
Anno 1503	49,- €	Colin McRae Rally 3	54,- €
Battlefield 1942	44,- €	Conflict Desert Storm	55,- €
Civilization 3	35,- €	Fifa 2003	54,- €
Conflict Desert Storm	44,- €	Formula One 2002	57,- €
Commandos 2 - SE (DVD)	51,- €	Onimusha 2 - Samurais Des.	54,- €
Der Anschlag	34,- €	Pro Evolution Soccer 2	54,- €
Dungeon Siege	49,- €	Red Faction 2	54,- €
Fifa 2003	44,- €	Tekken 4	64,- €
Hitman 2 - Silent Asassin	39,- €	This is Football 2003	57,- €
Icewind Dale 2	45,- €		
Mafia	44,- €	Xbox	
Morrowind	44,- €	Buffy - The Vampire Slayer	59,- €
Neverwinter Nights	49,- €	Colin McRae Rally 3	64,- €
Patrizier 2 - Gold Edition	29,- €		
Prisoner of War	45,- €	Game Cube:	
Rollercoaster Tycoon 2	49,- €	Fifa 2003	54,- €
Stronghold Crusader	44,- €	Super Mario Sunshine	49,- €
Sudden Strike 2	49,- €		
Warcraft 3	45,- €	GB Advance:	
Zoo Tycoon	49,- €	Der Anschlag	45,- €
- Dinosaur Digs, Add On	24,- €	Super Ghouls & Ghosts	49,- €

Hardware-Highlights

Logitech WingMan Rumblepad
Gamepad mit Vibrationseffekt, Ministicks, 9 programmierbare Schubregler und USB-Anschluß

Logitech

€ 37,-

NINTENDO GAMECUBE | XBOX | GAME BOY ADVANCE | GAME BOY COLOR

PC GAMES | PlayStation 2

Profitieren Sie von unser langjährigen Erfahrung - jetzt auch im Videospiele-Bereich und der Unterhaltungssoftware. Wir liefern alle aktuellen Titel aller gängigen Systeme innerhalb Deutschlands. Eine grosse Auswahl finden Sie online:

www.stoll-games.de

Bestelltelefon: 08389-9202-12/-17
Bestellfax: 08389-9202-22

Logitech:		Creative:	
Wingman Precision Gamepad USB	14,- €	Soundblaster Extigy	179,- €
Wingman Action Gamepad	25,- €	Soundblaster Audigy Player	119,- €
Wingman Extreme 3D digital	35,- €		
Wingman Strike Force 3D	72,- €	Leadtek:	
MOMO Force Wheel	169,- €	Winfast GF4 TI 4200 A250LE - 64 MB DDR	204,- €
Wingman Formula GP	42,- €	Winfast GF4 MX460 A170 PRO - 64 MB DDR	105,- €
Wingman Formula Force GP	67,- €	Winfast GF4 MX420 A170-SD - 64 MB SDR	85,- €
Saitek		Terratec:	
R220 Digital Sports Wheel	45,- €	SoundSystem DMX 6fire 24/96	233,- €
R80 Lenkrad	28,- €	SoundSystem DMX XFire 1024	55,- €
Creative		SoundSystem 512i digital	37,- €
Inspire Digital 2800 - Speaker	119,- €	Soundsystem SiXPack 5.1+	74,- €
Speaker Inspire 5.1 5300	135,- €	Audiosystem EWS 88 D	279,- €
Speaker Inspire 5.1 5700	399,- €	AudioSystem EWX 24/96	179,- €

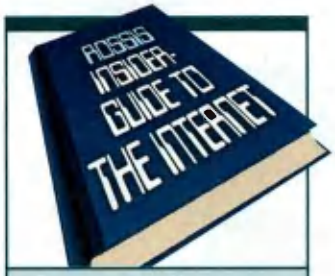
Kein Mindestbestellwert. Versandkosten bei Vorkasse 3,00 Euro, ab 100 Euro Warenwert versandkostenfrei. Versandkosten bei Nachnahme komplett 7,00 Euro ohne weitere Kosten, ab 100 Euro Warenwert nur noch 4,00 Euro Nachnahmegebühr.

Verkauf nur zu unseren AGB, zzgl. Transportkosten. Technische- Ausstattungs- oder Preisänderungen Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Angebot freibleibend. Alle Preise in Euro.

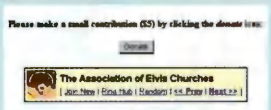
STOLL Spiele
Lindauer Str. 85
88138 Weissensberg

Bestell-Tel: 08389-9202-12/-17
Bestell-Fax: 08389-9202-22
info@stoll-games.de

MMER ROSSIS RUMPELKAMMER



HTTP://WWW.GEOCITIES.COM/AMERICANSFORCLONINGELVIS
Einen anschaulichen Einblick in amerikanische Kultur gewährt uns diese Seite. Allerdings finde ich es ein wenig schade, dass man sich offenbar mit dem Tod von Elvis abgefunden hat.



HTTP://WWW.AUSREDEN.DE
Diese Seite erfüllt ein Grundbedürfnis der Menschheit: Immer die richtige Ausrede parat zu haben, ist überlebenswichtig. Leider funktioniert in Stresssituationen das Gehirn meist nicht ganz so reibungslos. Vorsichtige Menschen legen sich für den Fall der Fälle schon vorher einige Ausreden parat.

HTTP://WWW.HUEHNER-INFO.DE
Hühner sind eine ungemein faszinierende Tierart. Leider wissen die meisten von uns fast nichts (wenn man einmal von einigen Rezepten absieht) über diese scheue Spezies. Zum Glück gibt es diese Seite, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, ausführlich rund um die schillernde Welt des Huhns zu informieren.

Wenn ich den Hauch eines Schimmer hätte, wie man schnell Geld verdienen könnte, müsstet ihr leider auf mich verzichten, weil es mir in den Tropen doch arg schwer fallen würde, einen vernünftigen Internetzugang auf meiner Jacht zu schaffen, ohne den Platz der Umkleidekabinen für die Tänzerinnen für eine Satelitenschüssel zu opfern. Und warum ich trotz meines gehalts dennoch Motorrad fahren kann, ist auch schnell erklärt: weil ich kein Auto habe und mir im Winter das Skrotum abfriere. Allerdings meint das Finanzamt, dass ich es mir trotzdem nicht leisten kann und mir überlegen sollte, einen vierten Hungertag pro Woche einzulegen. Nur so nebenbei: Im Normalfall brauchen Motorräder weniger Benzin als Autos. Ich könnte zwar zu Fuß in die Redaktion gehen, es sind ja nur zwölf Kilometer, aber ob die Produktion von Schuhsohlen so viel umweltfreundlicher wäre, müsste erst noch geklärt werden.

Pfui Spinne

Hi Rossi,

sag mal bitte, wo werden die Abo-Hefte verpackt? Ich habe nämlich ein wenig Angst. Als ich gestern Abend im Bett den Aboumschlag öffnete, rannte ein kleines, schnelles Spinnchen heraus. Da ich eine unbeschreibliche, fast panische Angst vor allem habe, was schnell krabbeln kann, schlug ich nach ihr und sie verkroch sich. Sie war ja nicht sehr groß, aber sie wird vielleicht wachsen – das weiß ich! Welcher Gefahr bin ich jetzt ausgesetzt? Nicht, dass eure Hefte irgendwo auf den Philippinen verpackt werden, da können sich solche Spinnen in den Körper reinbohren und Eier legen, die groß wie ein Basketball werden! Vielleicht war das ja so eine Spinne? Eventuell eine giftige – sogar tödliche? Naja, wenn sie kommt, erschlage ich sie mit der PC Games :-)

MIT FREUNDLICHEN GRÜSSEN: PETER THEODOR BAIL

Statistisch gesehen befindet sich in 0,4 Prozent unserer verpackten Zeitschriften eine Spinne und/oder ein anderes Insekt. Falls sich beides darin befindet, ist das gut für die Spinne und ein Problem wird sich somit von selbst lösen. Das mag dir auf den ersten Blick jetzt erschreckend vorkommen, aber in Anbetracht der Tatsache, dass (statistisch gesehen) eine Tafel Schokolade 0,7 Spinnenbeine beinhaltet, ist das doch halb so schlimm, oder? Immerhin musst du ja nicht an der PC Games lutschen. Im Allgemeinen erreicht solches Getier auch keineswegs eine Größe, um dir oder einem Familienangehörigen von dir (es sei denn natürlich, es handelt sich dabei um eine Fliege, was ich aber ausschließe) gefährlich werden zu können. Beachte bitte, dass Spinnen nützliche Tiere sind – auch die ganz großen, philippinischen – und keineswegs erschlagen werden sollten, was bei deren Größe auch einen starken Magen voraussetzt.

Reklamation

Hi!

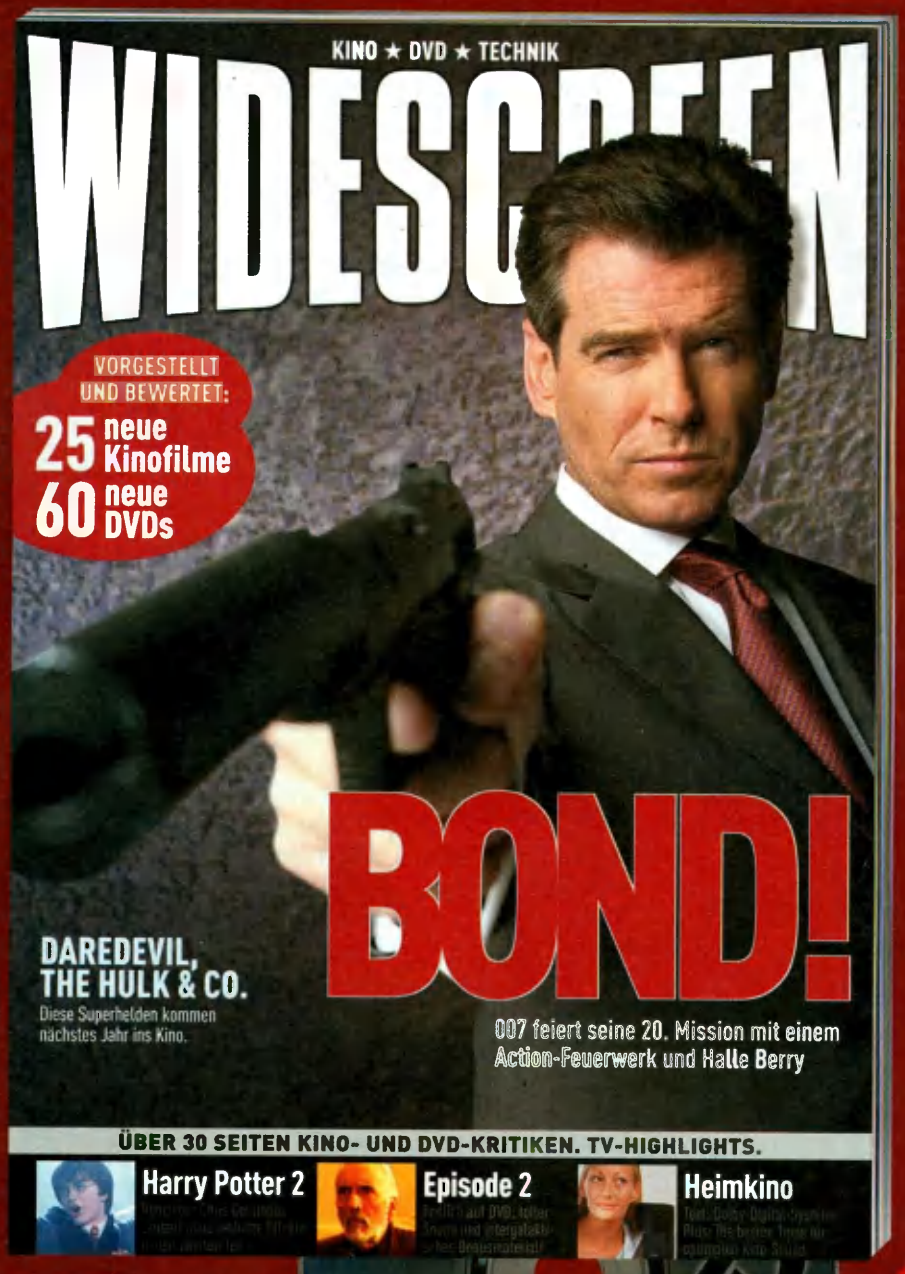
Heute ist mir mein PC-Games-Kugelschreiber kaputtgegangen, kann man den vielleicht nachliefern?

FLORIAN MÜLLER

Lieber Herr Müller,

mit Bestürzung musste ich Ihre Reklamation zur Kenntnis nehmen. Schier unverständlich, wie es so weit kommen konnte. Nächtelang lagen die Kollegen der Qualitätssicherung weinend in unserem Keller, wohin wir sie eine Weile verbannten, zwecks besseren Möglichkeiten von Züchtigung und Geißelung. Natürlich wurden ihnen umgehend Urlaubs-, Weihnachts - und sonstige Gelder gestrichen. So ein grober Fehler darf einfach nicht vorkommen! Unsere Qualitätskugelschreiber werden aus ausgesucht hochwertigen Materialien hergestellt und wir garantieren eine Mindestlaufleistung von 2.400 Seiten (DIN A4) oder fünf Jahren – je nachdem, was zuerst eintritt. Eine Gewährleistung auf Durchrostung kann immerhin auch für zwei Jahre gegeben werden. Ausgeschlossen von der Garantieleistung sind jedoch Verschleißteile und die Mine. Auch bei nicht sachgemäßer Handhabung müssen wir jeglichen Garantieanspruch verneinen. Leider haben keine Details genannt. Sollte die Lesbarkeit des Textes stark eingeschränkt sein, überprüfen Sie bitte die Mine und/oder Ihre Handschrift. Beachten Sie auch, dass eine Funktion des Geräts nur in Verbindung mit Papier und Haut garantiert werden kann! Auch Umwelteinflüsse wie Dunkelheit und/oder starker Wassereinfall können die Lesbarkeit erheblich mindern. Verwenden Sie nur Markenminen und füllen Sie das Gerät nicht selbst nach. Lagern Sie niemals schwere Dinge auf dem Gerät und sorgen Sie stets für eine ausreichende Luftzirkulation. Eventuell auftretende Krämpfe in der Hand sind normal und stellen keine Fehlfunktion des Gerätes dar.

DIE WELT DES FILMS HAT VIELE SEITEN.



Sieh an: mit DVD!
Trailer, Reportagen, Features,
Tests u. v. m.

JETZT NEU: DAS GROSSE MAGAZIN FÜR FILMFANS. ||| MIT KINO, DVD, TECHNIK UND MEHR. ||| AB SOFORT FÜR NUR 3,99 EURO MIT DVD.

IMPRESSUM

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

IHRE ANSPRECHPARTNER

Chefredaktion (V. i. S. d. P.)
Fragen, Anregungen, Kritik und Wünsche rund ums Heft:
chefredaktion@pcgames.de

Petra Maueröder [pm@pcgames.de] Strategie
Wer Warcraft 3, Age of Empires 2, Anno 1602, Die Sims und Rollercoaster Tycoon als Lieblingsspiele aufführt, kann eine gewisse Leidenschaft fürs Aufbauen, Handeln, Managen und Strategien-Austüfteln nicht verhehlen.

Christian Müller [cm@pcgames.de] Action, Online
Fühlt sich in Ego-Shootern und im Quakenet zu Hause, empfindet den Ausdruck „Killerspiele" als Unwort des Jahres und bereitet sich schon darauf vor, bald Kids-Software unter die Lupe zu nehmen.

Redaktion
Wenn Sie Fragen oder Anmerkungen zu einzelnen Artikeln haben, dann können Sie sich direkt an die jeweiligen Redakteure wenden:

Harald Wagner [hw@pcgames.de] Action, Simulation
Fliegt geheime Flugzeugprototypen, fährt Dampflokomotiven und lenkt Rennwagen. Wenn er dabei noch einen Raketenwerfer auf der Schulter hat und dem Sperrfeuer gegnerischer Terroristen trotzt, ist die Welt für ihn in Ordnung.

Rüdiger Steidle [rs@pcgames.de] Strategie, Action
Hat Hexfeld-Kacheln im Bad, Aufmarschpläne im Wohnzimmer und Flugzeugposter in der Küche. Wenn er nicht gerade Pixelsoldaten herumkommandiert, stürmt er Geiselnahmen auf cs_militia oder dreht Loopings in einer IL-2.

Thomas Weiß [tw@pcgames.de] Abenteuer, Action
Hat Menschen genauso lieb wie Orks, Nachtelfen und Untote. Was er nicht lieb hat: dreh- und zoombare Umgebungen. Deswegen spielt er vor allem Shooter. Als beruhigender Gegenpol müssen gelegentlich Rollenspiele herhalten.

Dirk Gooding [dg@pcgames.de] Action, Abenteuer
Spielt am liebsten Ego-Shooter, schraubt mit wachsender Begeisterung an Privat- und Büro-PCs herum und freut sich auf jedes Wochenende, das er zu Hause in NRW verbringen kann.

Justin Stolzenberg [js@pcgames.de] Sport, Action
Nachdem er sich erfolgreich vor den Klauen des Kreiswehrersatzamtes drücken konnte, versucht er das Volontärsleben zu genießen und freut sich über jedes Sport-, Renn- und Actionspiel.

David Bergmann [db@pcgames.de] Strategie, Abenteuer
Bereiste zusammen mit Guybrush Monkey Island und sorgte gemeinsam mit Roger auf schmutzigen Weltraumtoiletten für strahlenden Glanz. In Abenteuerpausen tobt er sich auf Echtzeit-Schlachtfeldern aus.

Rainer Rosshirt [rossi@pcgames.de] Leserbriefe
Der einzig wahre Yeti der Spieleszene existiert wirklich: Seit Anbeginn der PC Games hilft der Leserbriefonkel verzweifelten Lesern, erschreckt kleine Kinder und bringt den TÜV Bayern zur Verzweiflung.

FRAGEN UND ANREGUNGEN ZUR HEFT-CD/-DVD

Jürgen Melzer (Leitung) [cd@pcgames.de]
Redaktion CD: Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen

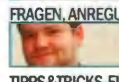
FRAGEN ZU HARDWARE-TESTS

Bernd Holtmann [hardware@pcgames.de]

FRAGEN ZU TESTCENTER UND BENCHMARKS

Sascha Pilling [technik@pcgames.de]

FRAGEN, ANREGUNGEN UND KRITIK RUND UM DIE PC-GAMES-WEBSITE



Stefan Bringewatt [sb@pcgames.de]

TIPPS&TRICKS-EINSENDUNGEN (KURZTIPPS, KOMPLETTLÖSUNGEN ETC.)

Florian Weidhase (Leitung) [tipps@pcgames.de]
Telefax: 0911-2872-200
Redaktion Tipps & Tricks: Stefan Weiß, Ralph Wollner

WWW.PCGAMES.DE
Projektleitung & Konzeption: Thomas Borovskis (Leitung), Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign: Robert Schulz, Tony von Biedenfeld

Textchef: Michael Ploog
Stellvertr. des Textchefs: Margit Koch
Lektorat: Birgit Bauer, Claudia Brose, Cornelia Lutz, Esther Marsch
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Roland Gerhardt, Carola Giese, Florian Hannich, Paul Krügel, René Weinberg
Titelgestaltung: Andreas Schulz
Bildredaktion: Albert Kraus

VORSTAND
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.

Urheberrecht: Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

ANZEIGENKONTAKT
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 341
Fax: +49 - 911/28 72 241
E-Mail: jasmin.zemsch@computec.de

Anzeigenleitung:
Thorsten Szameitat
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigenberatung:
Ina Willax (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 911/28 72 241
E-Mail: ina.willax@computec.de

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer
E-Mail: andreas.klopfer@computec.de
Anca Stef
E-Mail: anca.stef@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC: Telefon: +49 -911/28 72 261
ISDN Mac: Telefon: +49 -911/28 72 260

Es gelten die Mediadaten
Nr. 16 vom 01.10.2002

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe links.

VERLAG
Computec Media AG,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung: Martin Closmann
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

VERTRIEB
Burda Medien Vertrieb

ABONNEMENT
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC GAMES CD € 55,20 (Ausland € 68,40)
PC GAMES DVD € 55,20 (Ausland € 68,40)
PC GAMES PLUS € 104,40 (Ausland € 117,60)

PC GAMES Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnement Österreich:
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882
Fax: 06246/882-5277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD € 64,20
PC Games DVD € 64,20
PC Games Plus €116,40

DRUCK
heckel GmbH, ein Unternehmen der schlott sebaldus Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games Magazin
ISSN 0946-6304 VKZ B83361

PC Games CD/DVD
ISSN 0947-7810 VKZ B12782

PC Games Plus
ISSN 1432-248x VKZ B41783

Fragen zum Abo (neues Abo, Änderungen von Adresse oder Bankverbindung etc.):
computec.abo@pvz.de

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Verbreitete Auflage 3. Quartal 2002
262.253 Exemplare

AWA Ermittelte Reichweite
1.130.000 Leser

INSERENTEN

Ak Tronic	144
Allianz	13
Alternate	129, 140, 141, 142, 143, 148
Asus	201
AVM	15
B&D Verlag	163
CDV	16, 38
Codemasters	28
Computec Media	50, 51, 171, 202, 203, 215
Dell	46, 47
Devolo	189
Electronic Arts	42, 57, 99, 118, 172
Electronics Boutique	101
Expert	185
Flashpoint	25, 35, 115, 117
Fort Knox	199
Gondwana	220
Idee & Spiel	11
Infogrames	157
Innovision	109
Jöllenbeck	64
Jowood	36, 37, 41, 107, 137
Microsoft	19, 63, 85
MSI	79
MTV	158, 209
Musik Produktiv	91
MVF	175
NBC Giga	176
NMVG	164
Okay Soft	105
PC Spezialist	92
Samsung	112
SMS Online	55
Steinberg	89
Stoll Shop	213
Take 2	2
Telekom	33
Terratec	5, 219
THQ	111
T-Mobil	59
Ubi Soft	81
Vivendi Universal	48, 83, 87, 89
Wcom	101

Und nun zur Werbung ...

Die Leser von PC Games verleihen Monat für Monat den ADward für die originellste Anzeige. Wir verlosen unter den Einsendern zehn Spielepakete (siehe Seite 207).

Platz 1
Allianz Versicherungs-AG Go future

Haben Sie mit der hohen Resonanz auf Ihre Anzeige gerechnet?
Prinzipiell freuen wir uns natürlich immer besonders über Lob, das direkt von unseren Kunden kommt. Bevor wir die Anzeigen jedoch zur Schaltung freigegeben haben, haben wir die Akzeptanz dieser Kampagne bei unserer jungen Zielgruppe in Form einer Marktforschung geprüft. In Zusammenarbeit mit unserer Agentur elephant 7 in Hamburg haben wir folgenden Kerngedanken erarbeitet: „Für alle, die kein langweiliges Leben führen: Allianz - Versicherung Vorsorge Vermögen." Dieser Gedanke beruht auf der Erkenntnis, dass junge Leute das Thema Versicherung und Finanzdienstleistung als eher langweilig und nicht sehr unterhaltsam einstufen. Allerdings brauchen gerade die agilen, jungen Leute, die oft höhere Risiken als Erwachsene eingehen, einen Partner an ihrer Seite, der ihnen Sicherheit in der Gegenwart und in der Zukunft gibt. Diesen Gedanken wollen wir mit der Anzeige kommunizieren. Da wir mit dieser Anzeige speziell jungen Leuten das Leistungsspektrum vermitteln möchten, liegen wir bei der PC Games genau richtig. Die positive Resonanz auf die Kampagne bestärkt uns, auch in 2003 dieses junge Zielgruppen-Potenzial werblich zu berücksichtigen.

ANINA KRIEGERIS,
REFERATSLEITERIN CD/ADVERTISING/SPONSORING

Platz 2
Xtra Clever (T-Mobil)

Platz 3
Robin Hood (Wanadoo)

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats November?

LAS KETCHUP Auf der Anno-Launch-Party in Hamburg ließen es diese beiden Venezianer ordentlich krachen.

Mit Manfred Wolfgang Jacobs hat mal wieder ein E-Mail-Einsender den Preis für den Schnappschuss des Monats abgestaubt. Er darf sich auf ein Spielepaket freuen. Was aber nicht heißt, dass Sie mit einer Postkarte nicht die gleichen Chancen hätten – alle Einsendungen, die bis zum Aktionsschluss pünktlich bei uns vorliegen, kommen in die Wertung. Viel Glück!

Anschrift:	COMPUTEC MEDIA AG Redaktion PC Games Stichwort: Schnappschuss Dr.-Mack-Straße 77 D-90762 Fürth
E-Mail:	schnappschuss@pcgames.de
Website:	www.pcgames.de

Teilnahmeschluss: 19. November 2002. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

HERZBUBEN Janin Reinhardt von VIVA moderierte auf der GC in Leipzig die Bühnenshow.

Am 04. Dezember erscheint die PC Games 01/2003

Test: Gothic 2

In **Gothic 2** erwartet Sie eine lebendige, detailreiche Fantasy-Welt voller fieser Kreaturen, die Ihnen nach dem Leben trachten. Nach **Morrowind** und **Neverwinter Nights** der dritte Rollenspiel-Höhepunkt des Jahres?

Top-Spiele gelöst

Man wird doch wohl noch spicken dürfen: **Age of Mythology**, **Splinter Cell** und **Runaway** stehen im Mittelpunkt des gewohnt dicken Tipps&Tricks-Teils. Außerdem lesen Sie Tipps aus erster Hand von den Machern des EA Sports **Fußballmanagers 2003** und **Anstoß 4**.

Splinter Cell

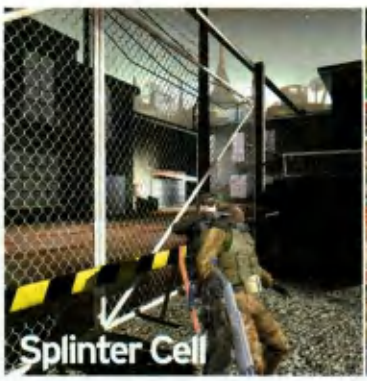
Cooler als xXx, besser ausgestattet als 007, diskreter als Meisterdieb Garrett, gewissenloser als Nr. 47, smarter als Cate Archer: Tom Clancys Spezialagent Sam Fisher schleicht, infiltriert, sabotiert, rettet und überwältigt. Letzteres auch durch Material- und Schatten-Effekte, die es bisher in keinem anderen Ego-Shooter oder Action-Adventure zu sehen gab – der neuesten **Unreal**-Technologie sei Dank. Mit Hightech-Spezialequipment wie Rauchgranaten, Minikameras, hydraulischen Türöffnern, einem Multispektral-Sichtgerät und Fiberglas-Kameras ist er auf alle Eventualiäten vorbereitet. Nur mit einem konnte er nicht rechnen: dass sich sein Bildschirm-Debüt auf Dezember verschiebt. In der 01/03 testen wir den mit Spannung erwarteten Geheimagent-Geheimtipp – platziert sich **Splinter Cell** noch vor **NOLF 2**, **James Bond**, **Mafia** und **Hitman 2**? Dazu auf CD/DVD: die spielbare Demo.

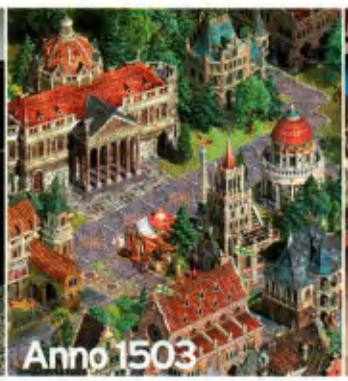
Anno 1503 Profi-Tipps

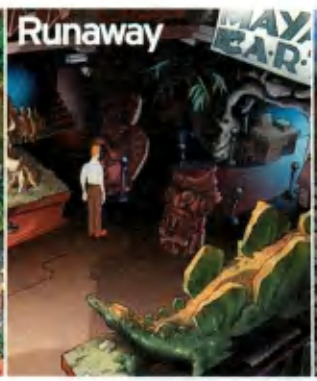
Die Kampagne des Aufbau-Spiels ist kein Zuckerschlecken – gut, wenn Sie unsere Kniffe kennen. Wir verraten Ihnen, wo Sie die fruchtbarsten Inseln finden, wie Sie Belagerungen überstehen und wie Ihre Truppen die Schlachten überleben.

Gründlich getestet

Frohe Weihnachten: **Aquanox 2**, **Fußballmanager 2003**, **Runaway**, **James Bond 007: Nightfire** und **Anstoß 4** konkurrieren um das Prädikat „Spiel des Monats". Außerdem im Test: **Harry Potter 2**, **NBA Live 2003**, Microsofts **Rally Sport Challenge** und **Mechwarrior Mercenaries**.







Was macht eigentlich ... Neo?

In wenigen Wochen knallen in Wien die Sektkorken – dann feiert das 40-köpfige Neo-Team rund um die Gründer Hannes Seifert und Niki Laber (von oben) sein zehnjähriges Jubiläum. Zusammen mit Jowood (**Der Industriegigant 2**) und Max Design (**Anno 1503**) bildet Neo das rot-weiß-rote Spiele-Triumvirat; mit originellen Spielideen hat sich das Team über die Grenzen Österreichs hinaus einen Namen gemacht. Ein Beispiel ist die witzige Einbruch-Simulation **Der Clou**. Oder das Render-Abenteuer **Rent-A-Hero**. Weniger originell, dafür sehr erfolgreich: der **Siedler**-Klon **Die Völker**. Internationale Beachtung fand Neo Software zuletzt durch die gelungene Xbox-Umsetzung eines in Deutschland indizierten Remedy-Shooters. Seit Anfang 2001 ist Neo ein Teil von Take 2 Interactive (**Mafia**, **Stronghold**) und arbeitet unter anderem an einem Online-Ableger des Sid-Meier-Klassikers **Pirates**.

ONLINE PIRATES Schatzsuche im WWW – noch eine Baustelle.

PC Games: Genauso wie Jowood oder Max Design seid ihr in Österreich zu Hause. Aus Sicht eines Computerspiele-Entwicklers eher ein Vor- oder Nachteil?

Hannes Seifert: „Trotz der ‚Größe' Österreichs sind immer wieder höchst erfolgreiche Titel aus unserem Land gekommen. Ein Vorteil, den wir immer wieder zu spüren bekommen, ist, dass Leute aus aller Welt gezielt nach Österreich ziehen wollen und es uns deshalb – vor allem in Wien – relativ leicht fällt, internationale Mitarbeiter zu gewinnen."

PC Games: Von eurem Massive-Multiplayer-Projekt **Online Pirates** hat man lange Zeit nichts gehört. Wie ist der aktuelle Stand?

Hannes Seifert: „Im Moment arbeiten wir weniger am Gameplay als an technischen Lösungen. Neo ist von Online-Spielen als Markt der Zukunft überzeugt, allerdings zum richtigen Zeitpunkt und auf den richtigen Plattformen. Solange die Penetration an Breitbandanschlüssen in den Haushalten nicht gegeben ist, fehlt zur Realisierung der Online-Spiele der Massenmarkt. Wir sind daher bedacht, am ‚Puls' der Entwicklung zu bleiben, um zur gegebenen Zeit mit **Online Pirates** oder anderen Marken aus unserem Haus auf den Markt zu kommen. Ein unausgereiftes Produkt werden wir aber sicher nicht veröffentlichen."

DIE VÖLKER ... hätten auch Die Siedler heißen können.

DER CLOU! Als kleiner Gauner planen Sie den großen Coup.

PC Games: Mit **Online Pirates** habt Ihr große Ambitionen. Nachdem viele Massive-Multiplayer-Vertreter schwächeln und nur wenige Online-Spiele wirklich signifikante Nutzerzahlen vorweisen können: Was macht euch so sicher, mit **Online Pirates** auf entsprechend großes Interesse zu stoßen?

Hannes Seifert: „Das Piratenthema hebt sich stark von den bestehenden Konkurrenzprodukten ab. Hinzu kommt die bei vielen Usern vorhandene Faszination für das alte **Pirates**! – und wer würde nicht gerne mit einer kampfhungrigen Mannschaft und einer gut ausgerüsteten Fregatte die sonnige Südsee unsicher machen?"

PC Games: Ihr habt vor geraumer Zeit einen neuen, „großen" PC-Titel für 2003 angekündigt. Wann wollt ihr die Katze aus dem Sack lassen?

Hannes Seifert: „Die Entwicklungszeiten für hochwertige Titel werden immer länger. Unter 24 Monaten ist ein seriöses Projekt eigentlich nicht mehr abzuwickeln. Daher gibt es immer längere Phasen, in denen vonseiten eines Entwicklers wenig oder gar nichts zu hören ist. Wir konzentrieren uns auf die Qualität unserer Spiele und setzen uns nicht selbst unter Druck, indem wir zu früh damit an die Öffentlichkeit gehen. Es liegen spannende Monate vor uns und es wird auch 2003 Neues aus Österreich zu berichten geben."

Wenn Sie wissen möchten, was aus bekannten Entwicklern, Programmierteams oder Spielen geworden ist – schreiben Sie uns unter dem Stichwort **„Was macht eigentlich ...?"** (**E-Mail: was-macht-eigentlich@pcgames.de**). Wir recherchieren die Hintergründe und nehmen Kontakt mit den Machern auf.

TERRATEC®

Neu
▸ Aureon 5.1 Sky
€ 129,00*

Neu
▸ Aureon 7.1 Space
€ 179,00*

Angepasst, uniformiert, gleichgeschaltet? Na, schönen Dank. Klingt einfach besser: die neue Soundkartenfamilie von TerraTec! Angefangen bei der **Aureon 5.1 Fun** für großen Sound zum kleinen Preis auf bis zu 6 Kanälen. Gefolgt vom Raumklangwunder **Aureon 5.1 Sky** mit professioneller 24 Bit/96 kHz Klangqualität auf ebenfalls 6 Kanälen. Bis hin zum Surround-Nonplusultra **Aureon 7.1 Space**, die mit studiotauglichen 24 Bit/96 kHz auf sage und schreibe 8 Kanälen Hör-Erlebnisse der Extraklasse garantiert. Auch die Softwarepakete sind eine runde Sache und reizen die Möglichkeiten der Aureons voll und ganz aus. TerraTec ist eben anders! TerraTec finden Sie bei Atelco, Conrad, Karstadt, MediaMarkt, ProMarkt, Saturn, Vobis, im gut sortierten Fachhandel oder online zum Bestellen bei www.BPExpress.de und www.amazon.de. Mehr Infos unter www.terratec.de.

* Alle Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen in Euro

GYROTWISTER®
Das Trainingsgerät, das süchtig macht

Vorsicht: Suchtgefahr!

JETZT mit Licht!

Der GyroTwister-Xbeam ist das Weihnachtsgeschenk, das süchtig macht.

Wer IHN in der Hand hält, gibt IHN nie mehr her.
Im Inneren dieser tennisballgroßen Wunderkugel baut ein Rotor bei 15.000 Umdrehungen pro Minute Kreiselkräfte bis 17 kg (!!) auf - ohne Batterie - mit reiner Muskelkraft.
Der GyroTwister-Xbeam besitzt einen eingebauten Generator in Form eines Permanentmagneten an dem eine Spule vorbeigeführt wird. Dieser erzeugt genügend Energie, um 4 rote Power-LEDs zu betreiben, die das Gerät in wirklich faszinierender Weise beleuchten.
Jeder braucht bei der täglichen Arbeit am Rechner einen GyroTwister, um Verspannungen in den Armen und Händen vorzubeugen. Auch jeder Sportler oder Musiker zur Kräftigung der Arme.

Aber aufgepasst: Zeigen Sie den GyroTwister-Xbeam nie Ihren Freunden und Kollegen - sonst ist er weg! Lesen Sie, was unzählige begeisterte GyroTwister-Fans über diese faszinierende Wunderkugel berichten: **www.macht-suechtig.de/begeisterung**

NEU!
jetzt per SMS für nur EUR 29,95 zzgl. EUR 2,50 Versandkosten bestellen:

Einfach das Stichwort "Xbeam" per SMS an 72864 senden.

Xbeam per SMS an 72864

Sind auch Sie suchtgefährdet?
Bestellen Sie jetzt **versandkostenfrei** unter:

www.macht-suechtig.de

Für Händleranfragen: Telefon 089 / 94 38 93 - 0 oder Fax 089 / 94 38 93 - 22